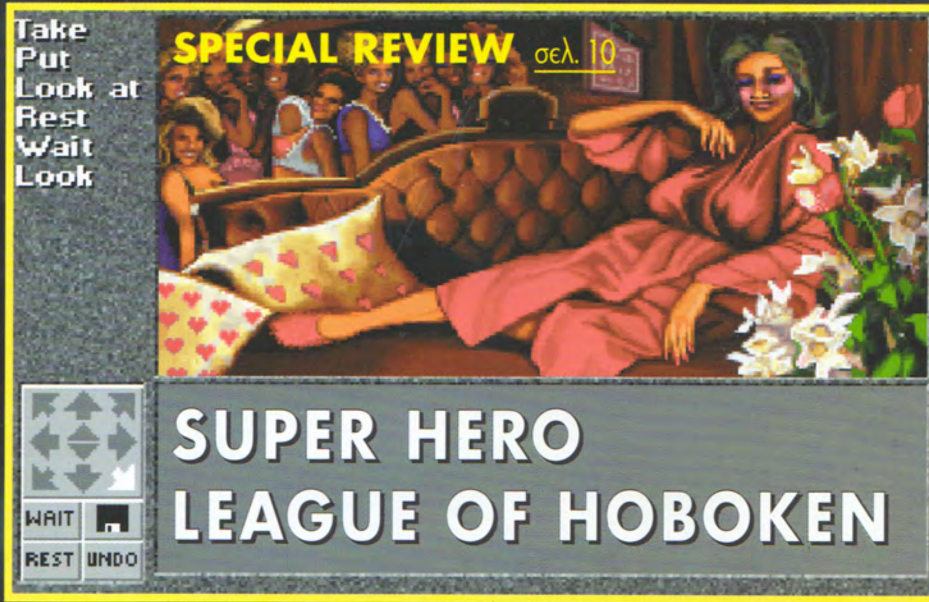
ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ PC MASTER

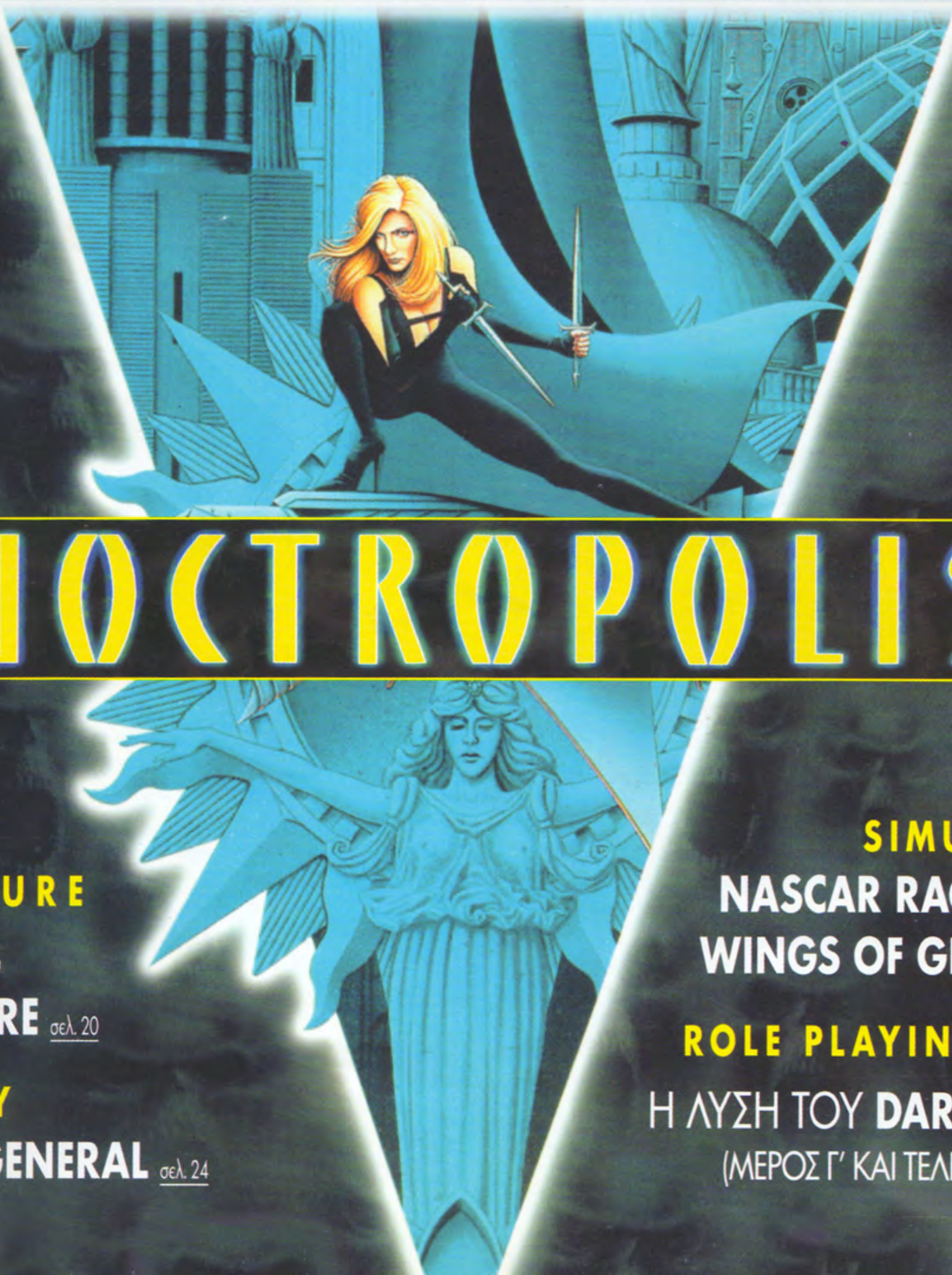
PC GAMES

ISSN 1106-4706 ΜΑΡΤΙΟΣ 1995



SPECIAL REVIEW σελ. 10

SUPER HERO LEAGUE OF HOBOKEN



NOCTROPOLIS

ADVENTURE

LITTLE BIG ADVENTURE σελ. 20

STRATEGY

PANZER GENERAL σελ. 24

SIMULATION

NASCAR RACING σελ. 32

WINGS OF GLORY σελ. 16

ROLE PLAYING GAME

Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ **DARK SUN II**

(ΜΕΡΟΣ Γ' ΚΑΙ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ!) σελ. 38

ΟΙ ΘΡΥΛΟΙ ΤΩΝ ADVENTURES!



ΔΡΧ. 5.100

ΔΡΧ. 4.500

Δύο βιβλία με τις λύσεις των δημοφιλέστερων adventures, γραμμένα ειδικά για τους οπαδούς της περιπέτειας

ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ ΣΗΜΕΡΑ!

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ
ADVENTURES II, ADVENTURES III
Ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΝΟΜΑ: ....
ΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....
Τ.Κ.: ....
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....
ΗΛΙΚΙΑ: ....
ΥΠΟΓΡΑΦΗ: ....

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή:
- ❑ Το βιβλίο Adventures II ......4.500 δρχ.
- ❑ Το βιβλίο Adventures III ......5.100 δρχ.
- ❑ Το βιβλίο Adventures II & III ..9.600 δρχ.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ - ΑΘΗΝΑ: **COMPUPRESS SUPPORT CENTER**
Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3801761, 3841095
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 287610, 284864, Fax: 282663
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: **MTS INSTITUTE OF COMPUTER SCIENCE,** Λ. Ακροπόλεως 45, Ακρόπολη, Λευκωσία, τηλ.: 317471, fax: 317470

EDITORIAL



Πανικός! Ο Τσουρινάκης on-line! Ε, αυτό πια, δεν ξανάγινε! Για γρηγορότερη και αποδοτικότερη ενημέρωσή σας σε θέματα Adventures και RPGs, ο Αντρέας δικτυώθηκε, όχι μόνο στην CompuLink, αλλά και στο Internet. Στην CompuLink, μάλιστα, θα δημιουργηθεί και μία διάσκεψη adventure-magic ή κάτι τέτοιο τέλος πάντων. Γράψτε λοιπόν, γιατί αυτά τα πράγματα μία φορά λέγονται (ψέματα, βούκινο θα το κάνουμε. Αμ, πώς!). Στο Internet τώρα, για όσους από εσάς δεν είστε χρήστες της CompuLink (shame, shame), το e-mail του Τσουρινάκη είναι andreas@athena.compulink.forthnet.gr. Σιγά-σιγά και με το μαλακό, ε; Μην τον πήξουμε τον άνθρωπο...

Αν μη τι άλλο, το Special Review αυτού του μήνα έχει πολύ χαβαλέ. Σάτιρα μέχρι εκεί που δεν πάει άλλο, με το στιλ του Steve Meretzky. Εχετε να αντιμετωπίσετε φοβερές και τρομερές... γραφομηχανές, μανιακούς δικηγόρους, μεταλλαγμένους ρινόκερους και υστερικές μαμάδες με τη βοήθεια των συντρόφων σας που διαθέτουν αξιοζήλευτες ικανότητες όπως, για παράδειγμα, να βλέπουν μέσα σε κλειστά κουτιά πίτσας! Τέτοιο σασπένς.

Εκτός από το Hoboken (παρατηρώ ότι τα ονόματα των παιχνιδιών γίνονται όλο και πιο περίεργα) υπάρχουν ακόμα άλλα δύο adventures που αξίζουν της προσοχής σας. Το Noctropolis και το Little Big Adventure, αν και το τελευταίο με εκνεύρισε προσωπικά. Αρχηγού παρόντος, όμως... Και, ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ, το τρίτο και, ναι, ναι, τελευταίο μέρος της λύσης του Dark Sun II. Αχ, αν ήξερα ότι θα έβγαινε τόσο μεγάλη η λύση, θα την έβγαζα σε ξεχωριστό τευχάκι...

Ως συνήθως, με τα adventures ξεχάστηκα και "έριξα" τα simulations (δύο, παρακαλώ) και το strategy του τεύχους. Ε, είμαι adventurάς, τι να κάνουμε...

Ο Αρχισυντάκτης

PC GAMES

ΜΑΡΤΙΟΣ 1995

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E., **ΕΚΔΟΤΗΣ:** Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** Αλέξης Καναβός **MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** Αντρέας Τσουρινάκης, Αργύρης Γιαγιάς, Θοδωρής Ραφτόπουλος, Χάρης Σαράντης **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Δήμητρα Πορφύρη, Ελένη Μαύρου, **ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ:** Χρήστος Ιωαννίδης - Παντόπικος , **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας , **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** Κώστας Ελευθεράκης, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ:** Μποζά Εύη

Το **PC GAMES** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από το υποκατάστημα της εταιρίας COMPUPRESS A.E, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663

Το **PC GAMES** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS,** Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847.

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** Μαίρη Λυμπέρη, **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** Γιώργος Παπαγεωργίου, **DESKTOP PUBLISHING:** Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, Κωνσταντίνα Παπαευθυμίου **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου **DATA ENTRY:** Ελένη Παπαδογιάννη, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** Παύλος Χατζηκυριάκου **ΕΚΤΥΠΩΣΗ - ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** Ι. Δραγούνης

Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC GAMES"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη): Ιδιώτες 9.900 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 17.000 δρχ. **ΔΙΕΤΗΣ:** 18.800 δρχ. - **ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ:** 8.900 δρχ.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 15.000 δρχ., Αμερική 17.000 δρχ.

ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

AIR WARRIOR

ΟΙ ΠΙΟ ΡΕΑΛΙΣΤΙΚΕΣ ΑΕΡΟΜΑΧΙΕΣ... ΣΑΣ ΑΠΟΓΕΙΩΝΟΥΝ ΣΤΟΥΣ ΑΠΕΡΑΝΤΟΥΣ ΑΙΘΕΡΕΣ!

Το ιλιγγιώδες multi-user game, είναι κοντά σας, on-line, μέσω της CompuLink





CompuLink *Games Pack*

Αν τα πιο δύσκολα simulations σάς φαίνονται παιχνίδι...

Αν έχετε βαρεθεί τις ολιγόωρες μάχες και νομίζετε ότι τίποτα δεν μπορεί να σας τρομάξει...

...Τότε, απογειωθείτε! Ίσως είστε ο ιδανικός μαχητής του **AIR WARRIOR.**

Στο **AIR WARRIOR** θα ζήσετε τις πιο ρεαλιστικές αερομαχίες, on-line και real time για όσο χρόνο αντέχουν οι δυνάμεις σας.

Τα αεροπλάνα του είναι πιστά αντίγραφα μοντέλων του Β' Παγκοσμίου Πολέμου και ο ρεαλιστικός ήχος και τα γραφικά του θα σας συναρπάσουν.

Οι μεγαλύτερες αερομαχίες γίνονται σήμερα on-line μέσω της **CompuLink!**

Εδώ, είστε αντιμέτωπος με τον πιο επικίνδυνο εχθρό, τον ανθρώπινο εγκέφαλο.

Γι' αυτόν το λόγο, το **AIR WARRIOR** παίζεται από τους "Άσους", από αυτούς που αναζητούν την πρόκληση και την περιπέτεια.

Μετρήστε τις δυνάμεις σας...

ΖΗΤΗΣΤΕ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΣΥΝΔΕΣΗ ΣΑΣ ΜΕ ΤΟ INTERNET & ΤΟΝ ΚΟΜΒΟ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ (ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ)

COMPULINK HOTLINE Τηλ.: 9225520

INTERNET INTERNATIONAL NETWORK

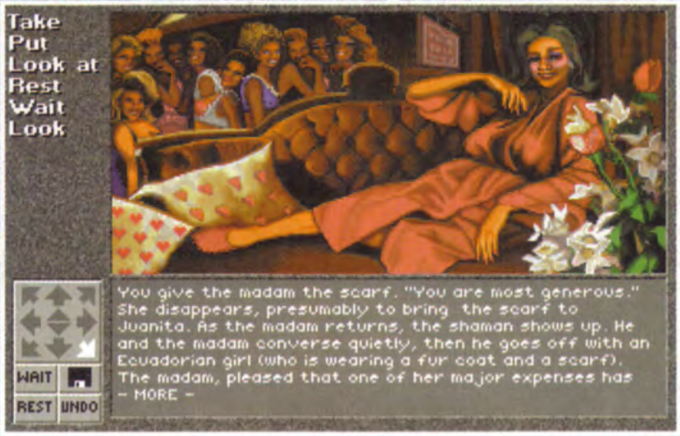
ΚΟΜΒΟΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ

COMPULINK NETWORK

ΑΘΗΝΑ: Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9238672-5, Fax: 9242219 , ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, Τηλ.: 284864, 287610, Fax: 282663

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΑΡΤΙΟΣ 1995



σελ. 10

SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN

Ενα RPG/ Adventure το οποίο αποτελεί σάτιρα των σημερινών παιχνιδιών. Το τελευταίο δημιούργημα του Steve Meretzky.

σελ. 10

NOCTROPOLIS

Με κορυφαία γραφικά, το παιχνίδι αυτό θα ενθουσιάσει τους φίλους των κόμικς. Επιπλέον διατίθεται και με ελληνικές οδηγίες.





σελ. 10

NASCAR RACING

Από την εταιρία που δημιούργησε το Indy Car Racing, έρχεται το νέο πολύ καλό simulation αμερικανικών αγώνων αυτοκινήτου.

HERETIC

Μπορεί το Dark Forces να είναι το παιχνίδι που όλοι περιμένουν, η ID Software όμως δεν κάθεται με σταυρωμένα τα χέρια και σχεδόν αθόρυβα θα κυκλοφορήσει σύντομα το Heretic, ένα ακόμα Doom-clone παιχνίδι. Για πρώτη φορά η ID Software παρουσιάζει ένα Doom-clone παιχνίδι, το οποίο όμως δεν είναι Doom. Το Heretic μας μεταφέρει σε έναν κόσμο που μοιάζει με το Μεσαίωνα, κάτι που φαίνεται από τους χώρους όπου κινούμαστε (κάστρα, φρούρια, κατακόμβες) αλλά και από τα όπλα τα οποία χρησιμοποιούμε (βαλίστρες, τόξα, μάγια!!). Το παιχνίδι έχει το γνωστό στιλ του Doom, δηλαδή σκοτώνουμε τα πάντα και προχωράμε συνεχώς. Ωστόσο, σε πολλά σημεία διαθέτει καλύτερα γραφικά και πιο ατμοσφαιρικό ήχο (πολλοί από τους δαίμονες που μας επιτίθενται ακούγονται από μακριά, καθώς γελούν σατανικά). Το ότι είναι πολύ ...Doom είναι ίσως το μόνο πρόβλημα που εντοπίζουμε. Είναι πανομοιότυπο με το Doom, από το κεντρικό μενού έως και τα πλήκτρα, από το πώς ανοίγουμε κλειστές πόρτες μέχρι και την εμφάνιση των credits και των βοηθητικών λειτουργιών (χάρτες). Βέβαια οι φανατικοί του Doom, που ήδη έχουν άπειρα νέα levels για το Doom 2 και παίζουν συνεχώς



με αυτό, δεν θα το θεωρήσουν μειονέκτημα. Αντικειμενικά, όμως, θα έπρεπε να υπάρχουν κάποιες τροποποιήσεις, καθώς ο ανταγωνισμός έχει πια προβάλει το Dark Forces. Ολα αυτά θα τα δούμε σύντομα, όταν θα έχουμε το παιχνίδι για αναλυτικό review.

TIE FIGHTER: DEFENDER OF THE EMPIRE

Η LucasArts έχει την τιμητική της αυτόν το μήνα, καθώς εκτός από το Dark Forces, που αναμένεται από στιγμή σε στιγμή, ήδη κυκλοφορεί το Tie Fighter: Defender of the Empire - data disk για το Tie Fighter. Αν λοιπόν έχετε καταφέρει να τελειώσετε (και όχι μόνο) το πολύ καλό αυτό παιχνίδι, ήρθε η ώρα να αναλάβετε τις νέες αποστολές. Συγκεκριμένα, το Defender of the Empire περιέχει δύο νέα campaigns καθώς και νέα σκάφη για εσάς και τους επαναστάτες. Το παιχνίδι ξεκινάει στο τέλος του κανονικού, όπου έχετε σώσει τον αυτοκράτορα την τελευταία στιγμή από τα χέρια των επαναστατών. Οι επαναστάτες επανέρχονται και θα πρέπει να τους αντιμετωπίσετε ξανά. Το πιο ενδιαφέρον στοιχείο του data disk είναι ότι μας παρέχει ένα save game με το όνομα TOPACE και ανήκει σε έναν πιλότο που έχει τελειώσει όλες τις μάχες επιτυχώς και έχει πάρει όλα τα μετάλλια που υπάρχουν στο παιχνίδι. Μέσω αυτού μπορούμε να ξεκινήσουμε απευθείας τις αποστολές του data disk χωρίς να έχουμε ολοκληρώσει το κανονικό, ενώ μπορούμε να δούμε και όποια από τις προηγούμενες cut-scenes θέλουμε. Σίγουρα πρόκειται για μια πολύ ενδιαφέρουσα πρόταση και ιδίως οι φίλοι του είδους θα πρέπει οπωσδήποτε να το αποκτήσουν. Το Defender of the Empire ήδη κυκλοφορεί και στην Ελλάδα και αντιπροσωπεύεται από την Plotline ΕΠΕ (Μπόταση 7, τηλ.: 3844695).

DARK FORCES

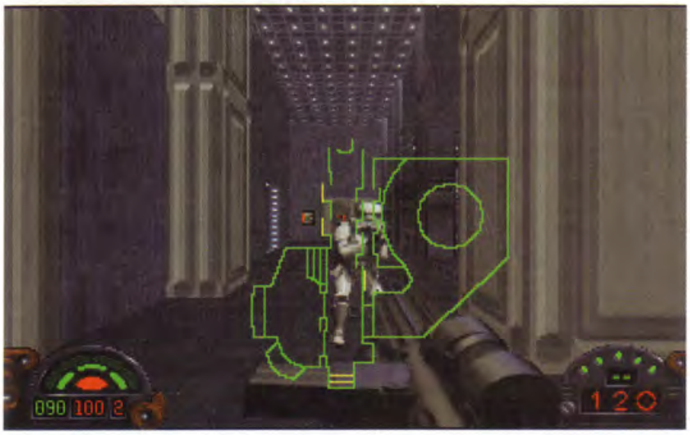
Ναι, είναι γεγονός. Το Doom-clone που όλοι περιμένουν έχει φθάσει και ίσως όταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές να έχει κυκλοφορήσει και στην Ελλάδα. Μιλάμε φυσικά για το Dark Forces, το νέο παιχνίδι της LucasArts το οποίο, όπως και πολλά άλλα της εταιρίας, έχει δανειστεί το θέμα του από τις ταινίες Star Wars. Αυτή τη φορά, όμως, η LucasArts μπαίνει σε ξένα χωράφια, καθώς πρόκειται για ένα Doom-clone παιχνίδι όπου χειριζόμαστε έναν στρατιώτη των επαναστατών, ο οποίος αναλαμβάνει να φέρει εις πέρας δύσκολες αποστολές.

Αν και μέχρι σήμερα κανένα clone παιχνίδι δεν κατάφερε να απειλήσει την κυριαρχία του Doom 2, το Dark Forces μάλλον θα τα καταφέρει καθώς από τα πρώτα δείγματα δείχνει πολύ καλύτερο.

Καταρχήν, διαφοροποιείται από τα άλλα παιχνίδια του είδους αφού εδώ δεν σκοτώνουμε απλώς ό,τι κινείται, αλλά κινούμα-









στε πάντα βάσει κάποιου σχεδίου και με έναν σκοπό (για παράδειγμα, στην πρώτη πίστα πρέπει να κλέψουμε τα σχέδια του Death Star). Ενδιάμεσα των αποστολών υπάρχουν αρκετές full motion video σκηνές με γνωστούς πρωταγωνιστές (Darth Vader), ενώ πριν από τις αποστολές υπάρχει το απαραίτητο briefing. Το Dark Forces είναι πρωτοποριακό, καθώς κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορούμε να κοιτάμε πάνω και κάτω, να σκύβουμε, να πηδάμε, να τρέχουμε κ.λπ. Επίσης έχουμε στη διάθεσή μας 9-10 όπλα (τα περισσότερα από οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι του είδους). Δεν έχουμε να αναφέρουμε κάτι ιδιαίτερο για τα graphics και τον ήχο, αφού όπως όλοι καταλαβαίνετε βρίσκονται στα γνωστά επίπεδα της LucasArts. Ηδη ετοιμαζόμαστε για ένα αναλυτικό review του παιχνιδιού αμέσως μόλις κυκλοφορήσει στην Ελλάδα.

DESCENT

Και ενώ οι δύο μεγάλες εταιρίες ετοιμάζουν τα νέα τους όπλα (Dark Forces - Heretic) στον πόλεμο των Doom-clone παιχνιδιών, η Interplay ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει το Descent. Μπορεί να μοιάζει Doom-clone αλλά δεν είναι. Χειριζόμαστε ένα διαστημόπλοιο και κινούμαστε μέσα σε στενούς διαδρόμους, όπου παραμονεύουν άλλα διαστημόπλοια, διάφορες παγίδες αλλά και κάποια bonuses. Φυσικά, πίσω από όλα αυτά υπάρχει κάποιο υποτιθέμενο story, το οποίο όμως λίγους ενδιαφέρει αφού ο σκοπός είναι η επιβίωση. Αυτό που καθιστά το Descent ξεχωριστό είναι η πάρα πολύ γρήγορη κίνηση, καθώς και το ότι αυτή μπορεί να γίνει προς όλες τις κατευθύνσεις. Είναι το πρώτο παιχνίδι αυτού του είδους που μας δίνει πλήρη ελευθερία κινήσεων, καθώς μπορούμε να κινηθούμε προς τα πάνω ή κάτω, ενώ μπορούμε να μπούμε και σε διαδρόμους κάθετους ως προς το συνολικό επίπεδο κάθε level. Αλλωστε, για το λόγο αυτόν ο χάρτης είναι τρισδιάστατος, μια και στο παιχνίδι οι έννοιες πάνω και κάτω είναι σχετικές. Κατά τα άλλα δεν έχει να παρουσιάσει κάτι το ιδιαίτερο όσον αφορά στον τομέα των γραφικών και του ήχου. Είναι σίγουρα από τα πιο εθιστικά παιχνίδια που έχουμε δει τον τελευταίο καιρό και θα αποσπάσει μεγάλο μερίδιο της αγοράς των Doom-clone παιχνιδιών, αφού συνιστά κάτι διαφορετικό σε αυτόν το χώρο. ■

● Οπως θα έχετε διαπιστώσει, τα διαστημικά παιχνίδια και κυρίως αυτά που είναι σχετικά με τις ταινίες Star Wars συνεχίζουν ακάθεκτα. Για τους φίλους του είδους, λοιπόν, έχουμε μία ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΕΙΔΗΣΗ. Η LucasArts ετοιμάζει αυτόν τον καιρό, με μεγάλη μυστικότητα, το REBEL ASSAULT 2. Ο τίτλος είναι προσωρινός και ίσως αλλάξει μέχρι να κυκλοφορήσει, το σίγουρο όμως είναι ότι θα αποτελεί τη συνέχεια του REBEL ASSAULT. Το παιχνίδι βρίσκεται στα πρώτα στάδια παραγωγής (θα κυκλοφορήσει μάλλον στις αρχές του 1996) και έτσι μέχρι τότε θα έχουμε περισσότερες πληροφορίες σχετικά με αυτό.

● Ας δούμε όμως τι γίνεται με τις κινηματογραφικές ταινίες. Οπως ίσως θα γνωρίζετε, σε λίγο καιρό θα προβληθεί η ταινία Frankestein με τον Robert De Niro, ενώ για την επόμενη κινηματογραφική σεζόν ετοιμάζεται το Judge Dredd με τον Sylvester Stalone. Και οι δύο αυτές ταινίες σύντομα θα μεταφερθούν σε παιχνίδια. Η Interplay έχει πάρει τα δικαιώματα του Frankestein και θα παίζει ο Tim Curry (Wing Commander 3), αλλά προς το παρόν δεν υπάρχουν πληροφορίες σχετικά με το είδος του παιχνιδιού. Το Judge Dredd, δυστυχώς, θα είναι ένα arcade platform παιχνίδι στο στιλ των console games και ετοιμάζεται αυτόν τον καιρό από την Acclaim.

● Και η ID Software, όμως, αυτόν τον καιρό λόγω Heretic είναι "στα πάνω της". Ετσι, θα κυκλοφορήσει σύντομα δύο νέα προϊόντα. Το ένα λέγεται Doom 2: Official Extra Levels και φυσικά πρόκειται για νέα levels για το Doom 2. Μετά την απήχηση που είχε το παιχνίδι και τον πάταγο που γίνεται στην BBS της Ευρώπης για νέα levels, η εταιρία θα κυκλοφορήσει τα "επίσημα" νέα levels τα οποία είναι επιλογή από τα καλύτερα που έχουν σχεδιάσει οι ερασιτέχνες χρήστες σε όλο τον κόσμο. Η εταιρία εξετάζει συνεχώς προτάσεις για νέα levels και ίσως το επόμενο να είναι αυτό που έχετε φτιάξει εσείς. Το δεύτερο προϊόν ονομάζεται Doom 2 Screen Saver και είναι για όσους δεν μπορούν να αποχωριστούν το Doom 2 ούτε στα Windows. Ετσι, όλα τα γνωστά τέρατα θα σας επισκεφθούν αμέσως μόλις κάνετε ένα διάλειμμα από τη δουλειά σας.

● Ομως κάπου εδώ πρέπει να κλείσουμε. Μέχρι τον επόμενο μήνα, ετοιμαστείτε. Οι Darth Troopers έρχονται.

PC ADVENTURES UPDATE

ΤΟΥ ΑΝΤΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

Στη στήλη αυτή, και "διά χειρός" Αντρέα Τσουρινάκη, θα βρείτε ό,τι πιο τελευταίο κυκλοφορεί ή πρόκειται να κυκλοφορήσει στην παγκόσμια αγορά των Adventures και RPGs.

"Μεγάλου αφεντικού" θέλοντος, συνεχίζω ακάθεκτος τη συνεργασία μου με το PC Master - PC Games και όχι μόνο. Στο εξής θα υπάρχει και On-line διάσκεψη για τα ADVENTURES, η οποία θα καλύπτει βασικά τρεις τομείς, τουλάχιστον αρχικά γιατί αργότερα μπορεί και να επεκταθεί. Συνεχή adventures-νέα για όλες τις κυκλοφορίες, μελλούμενες και μη. On-line σύντομα reviews των adventures που κυκλοφορούν στη χώρα μας (άσχετα από τα 3-4 που παρουσιάζουμε κάθε μήνα στο περιοδικό) και φυσικά το κυριότερο: καθημερινά απαντήσεις στις όποιες On-line απορίες σας.

Sierra's news συνέχεια. Η εταιρία κυκλοφορεί τις νέες εκδόσεις του KING'S QUEST 7 σε νέο, κάπως μεγαλύτερο πακέτο, το οποίο περιέχει κυρίως διαφημιστικό υλικό. Πού είναι το σημαντικό; Μα το ότι έχει περιληφθεί και μια δισκέτα, εκτός από το CD, η οποία διορθώνει -έτσι τουλάχιστον λέει- όλα τα γνωστά προβλήματα.



ALONE IN THE DARK.

Και ενώ περιμένουμε το PHANTASMAGORIA, ήρθε η ευχάριστη είδηση. Σε λίγο αναμένεται να κυκλοφορήσει το νέο GABRIEL'S KNIGHT με τίτλο "THE BEAST WITHIN". Χρησιμοποιεί digitized ηθοποιούς σε κομπιούτερ rendered backgrounds. Φυσικά, καινούριο user-interface. Ολα καλά λοιπόν; Δεν ξέρω, μια και μάλλον θα κυκλοφορεί σε WINDOWS. Α!! Να μην το ξεχάσω (κρατηθείτε καλά!): το σενάριό του στην πλήρη του μορφή καταλαμβάνει 700 σελίδες!!! Απίστευτο και όμως αληθινό.

Νέων κυκλοφοριών συνέχεια. Η 7th LEVEL κυκλοφορεί τελικά τη συνέχεια του BETRAYAL AT KRONDOR με τίτλο "RETURN TO KRONDOR".

Η Access ήδη εργάζεται πάνω στη συνέχεια του UNDER A KILLING MOON. Δεν έχουν αποφασίσει ακόμη πώς θα λέγεται, αλλά θα είναι κατά 50% μεγαλύτερο από το πρώτο!! Μια και ο λόγος για την Access, θα σταθώ σε μια είδηση -αν και δεν αφορά σε adventures- επειδή τη θεωρώ ενδεικτική της τεχνολογικής "υστερίας" που επικρατεί. Το LINKS PENTIUM θα υποστηρίζει ανάλυση 1024x768 και η κίνησή του θα είναι βασισμένη στην τεχνική Virtual Reality στην οποία βασίστηκε το Under A Killing Moon. Και παρά τον τίτλο, δεν θα απαιτεί Pentium!!! Ανάλυση 1024x768 σε 16.7 εκατομμύρια χρώματα, παρακαλώ!!!









ΤΟ GHOST ΜΕ ΤΟΝ CHRISTOPHER LEE.

Πολλοί και καλοί τίτλοι έρχονται από την ACTIVISION. Πρώτο και καλύτερο το PLANETFALL: FLOYD'S NEXT THING, η συνέχεια σε γραφικό όμως περιβάλλον του πασίγνωστου text adventure της Infocom Planetfall. Δημιουργός, ο ένας και μοναδικός Steve Meretzky.

ACTIVISION συνέχεια. ZORK: NEMESIS ο επόμενος τίτλος και θα είναι horror adventure. Το περιμένω σαν τρελός.

■ Η BETHESA SOFTWARE ετοιμάζει το DAGGERFALL. Οι φήμες λένε ότι είναι ένα RPG επαναστατικού, από πλευράς καινοτομιών, χαρακτήρα. Λένε ότι το παιχνίδι θα αλλάζει καθώς ο παίκτης-χρήστης θα συνειδητοποιεί όλο και πιο πολύ ό,τι συμβαίνει! Να το δω και να το πιστέψω.

■ Η CYBERDREAMS ετοιμάζει το DARK SEED 2, το οποίο θα τρέχει κάτω από Windows. Σε αυτό, ως Mike Dawson θα πρέπει να διαλευκάνεις το φόνο ενός μαθητικού έρωτα. Φυσικά έχουν χρησιμοποιηθεί πάλι σχέδια του περίφημου H.R. Giger. Ετοιμάζει επίσης το I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM, για το οποίο έχω γράψει σε προηγούμενα τεύχη. Τέλος, ετοιμάζει το πρώτο της RPG με τίτλο "HUNTERS OF RALK". Στηρίζεται σε δουλειά του Gary Gygax, πολύ γνωστού δημιουργού στα Advanced Dungeons & Dragons. Και αυτό θα τρέχει κάτω από Windows.

■ Η Discis δημιούργησε ένα νέο puzzle game στο στιλ του THE 7th GUEST. Ονομάζεται "JEWELS OF THE ORACLE" και θα πρέπει ο χρήστης να λύσει μια σειρά λογικών γρίφων προκειμένου να ολοκληρώσει την ιστορία του παιχνιδιού. Εντάξει, δεν είναι adventure, αλλά αυτά και τα puzzle games είναι "πρωτοξαδέρφια". Ξέρετε κανένα adventure χωρίς puzzles;

■ Η DOMARK ετοιμάζει δύο νέα adventures. Το πρώτο και με τίτλο ABSOLUTE ZERO θα είναι ένα sci-fi simulation adventure. Θα ανήκει σε μια σειρά, ξέρετε εσείς, πρώτο, δεύτερο κ.λπ.

Αυτό που δεν μας λένε είναι αν θα είναι σίγουρα adventure ή κάποιο είδος fantasy simulation. Το δεύτερο όμως, το ORION CONSPIRACY, θα είναι ένα "καθαρόαιμο" adventure. SVGA γραφικά, όλο ομιλία (speech) και σενάριο βασισμένο σε ίντριγκες και φόνους του στιλ "η εκδίκηση για το θάνατο του γιου σου". Αναμένεται με ενδιαφέρον.

■ Η GEMETEK ετοιμάζει το BUREAU 13, ένα ιδιόμορφο RPG/adventure. Θα χειρίζεσαι μια ομάδα ειδικών πρακτόρων. Κάτι σαν Αγιος σε πολλαπλή-παράλληλη έκδοση!



PLANETFALL.





CRITICAL MISSION ΤΗΣ LEGEND.

■ Η PRESTO STUDIOS ετοιμάζουν το BURIED IN TIME THE JOURNEYMAN PROJECT 2. Το παιχνίδι εξελίσσεται στο μέλλον, όπου το ταξίδι στο χωροχρόνο είναι πια γεγονός. Εκπληκτικά γραφικά και άφθονη δράση. Θα είναι σε 2 CDs, θα κοιτάς πάνω και κάτω (χρήσιμο για ορισμένους γρίφους) και ταξιδεύοντας διαμέσου του χρόνου θα πρέπει να "επιδιορθώσεις" την ανθρώπινη ιστορική εξέλιξη που κάποιος προσπαθεί να ανατρέψει.

■ Τελειώνοντας, αν και υπάρχουν ακόμη πολλά νέα, ένα τελευταίο. ΜΗΝ ΑΓΟΡΑΖΕΤΕ ΤΗΝ TURBO ΕΚΔΟΣΗ του JOURNEYMAN PROJECT. Πρόκειται για μια κακοποίηση του πρωτότυπου. Στην Αμερική έχει ξεσπάσει σάλος και πολλοί αγοραστές ζητούν τα λεφτά τους πίσω. ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ ΤΑ ΚΛΑΙΤΕ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ, ΑΓΟΡΑΣΤΕ ΚΑΤΙ ΑΛΛΟ. Και ας διατείνονται (ΠΟΛΥ ΚΑΚΩΣ) μερικοί υπάλληλοι γνωστών καταστημάτων, ότι "... Αγοράστε το, είναι πολύ καλό...". Εσείς αντικρούστε τους λέγοντας ότι το PC Master - PC Games έγραψε ότι είναι ΑΠΑΡΑΔΕΚΤΟ!! Ενας γνωστός μου δεν με άκουσε και τώρα κλαίει τα λεφτά του! ΑΧΙΛΛΕΑ τον λένε.

Στην κυριολεξία την τελευταία στιγμή και ενώ "έκλεινε" το τεύχος, μας ήρθε ένα δελτίο Τύπου από την εταιρία B.M.G. Διαβάζοντας το σχετικό άρθρο που γράψαμε στο προηγούμενο τεύχος για την ROCKET SCIENCE, μας πληροφορεί ότι έχει αναλάβει την αντιπροσωπία των προϊόντων της στην Ελλάδα. Η άμεση ανταπόκρισή τους στο άρθρο μας είναι ενθαρρυντική και μακάρι να βρει μιμητές και από άλλες εταιρίες του χώρου. Περισσότερα, όμως, στο επόμενο τεύχος. ■

SPECIAL review

Τελικά, τι να πει και τι να γράψει κανείς για τον Meretzky. Ο,τι και να πεις, λίγο θα είναι. Εχει συνδέσει πια το όνομά του με τη σάτιρα, στις πιο προωθημένες και ανατρεπτικές της μορφές. Το Hoboken είναι από πολλές πλευρές μια ανατρεπτική σάτιρα των computer games και όχι μόνο. Δεν θυμάμαι, στο πρόσφατο τουλάχιστον παρελθόν, άλλο ανάλογο επίτευγμα που να συνδυάζει πλήρεις ανατροπές τόσο στη μορφή όσο και στο περιεχόμενο του παιχνιδιού. Αν υπήρχε βραβείο σάτιρας-χιούμορ στα computer games, ε! τότε αυτό σίγουρα θα πήγαινε στο Superhero League of Hoboken.

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΔΡΑΣΗ

Η δράση εξελίσσεται 200 χρόνια στο μέλλον. Η Αμερική είναι πια ένας κόσμος των μεταλλαγμένων, απόρροια της μοναδικής οικολογικής καταστροφής του πλανήτη. Ο κόσμος ζει σε συνθήκες μοναδικής βαρβαρότητας και ανείπωτου χάους. Χιλιάδες μεταλλαγμένοι χρησιμοποιούν με "εγκληματικό" τρόπο τις νέες δυνατότητές του. Σε αυτήν τη σκοτεινή εποχή, φωτεινή εξαίρεση αποτελούν οι Superhero Leagues, που ως σκοπό έχουν να "μειώσουν" τη βαρβαρότητα αυτή και να κάνουν την "ανθρώπινη" διαβίωση πιο ευχάριστη. Και αυτοί οι "σούπερ ήρωες" είναι φυσικά μεταλλαγμένοι, που όμως χρησιμοποιούν τις δυνατότητές τους για το καλό της ανθρωπότητας. Αρχηγός της ομάδας σου είναι ο περίφημος Crimson Tape, ενώ σε αυτήν ανήκουν άτομα όπως η

Superhero LEAGUE OF HOBOKEN

του Ανδρέα Τσουρινάκη









ΕΤΑΙΡΙΑ
Legend
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ
Πρωτότυπο RPG με αρκετά adventure στοιχεία
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Μέση

Madam Pepperoni που έχει ως ιδιότητα το να μπορεί να βλέπει μέσα σε κουτιά πίτσας (!!) και άλλα παρεμφερή. Εχθρός σου είναι ο διαβολικός Dr Entropy και μαζί του θα αναμετρηθείς 7 φορές.

Το παιχνίδι χωρίζεται σε 7 επίπεδα δράσης. Τα 6 πρώτα περιέχουν από 5 αποστολές. Τέσσερις "απλές" και μία όπου θα πρέπει να ανατρέψεις τα σχέδια του Dr Entropy. Στην αρχή ξεκινάς με μια τετραμελή ομάδα και σε κάθε νέο επίπεδο (2ο, 3ο κ.λπ.) μπορείς να προσθέσεις και ένα νέο μέλος στην ομάδα σου, έτσι ώστε τελικά αυτή να αποτελείται από 9 μέλη. Το τελευταίο επίπεδο, το έβδομο, περιέχει μόνο μια αποστολή που είναι και η κορύφωση της όλης δράσης: να βρεις τον Dr Entropy και να τον σταματήσεις μια για πάντα. Σε αυτήν ειδικά δεν προστίθεται κάποιο νέο μέλος της ομάδας σου. Χαρακτηριστικό δείγμα της δυσκολίας του επιπέδου αυτού είναι το γεγονός ότι ένα "κινδυνόμετρο" που έχεις και σε προειδοποιεί για την επικινδυνότητα κάθε περιοχής διαλύεται από τον υψηλό κίνδυνο που εντοπίζει!! Οι εχθροί που αντιμετωπίζεις είναι το κάτι άλλο. Περιλαμβάνουν από γραφομηχανές, δέντρα, δικηγόρους με εντάλματα (!!!), μεταλλαγμένους ρινόκερους (!!!), υστερικές μαμάδες (!!!) και ό,τι άλλο χωρούσε το "παρανοϊκό" μυαλό του Meretzky. Γεμάτο "πρωτότυπα (;)" στοιχεία όπως οι "οίκοι ανοχής" στα market place, που αν κάποιο μέλος της ομάδας σου, άντρας ή γυναίκα, τα επισκεφθεί, κερδίζει πολύτιμα experience points αναφωνώντας: "Wow, that was quite an experience!!!". Οι αποστολές κάθε επιπέδου (level) διακρίνονται για το μοναδικό συνδυασμό στοιχείων RPG και adventures που περιέχουν. Στο κρησφύγετό σας, ένας υπολογιστής, η περίφημη Matilda, σας δίνει μια σύντομη και γενική περιγραφή των αποστολών σας. Εσείς μετά πρέπει να βρείτε πού είναι το μέρος αυτό, αλλά και το πώς συγκεκριμένα λύνεται η αποστολή αυτή.

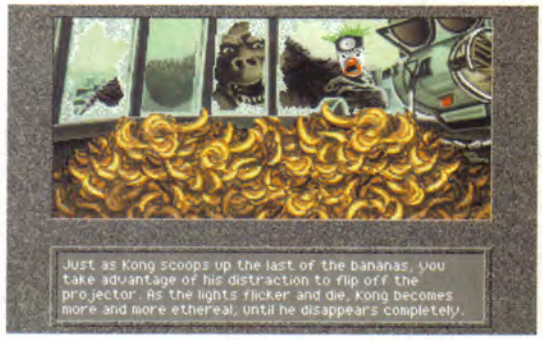
Κάθε αποστολή έχει ένα κωδικό όνομα (π.χ. COLD WATER FAUCET), αλλά αυτόν τον μαθαίνεις είτε κάνοντας κλικ στην έγχρωμη μπάρα που είναι δίπλα της είτε όταν ολοκληρώσεις την αποστολή αυτή και επιστρέψεις στο κρησφύγετο της ομάδας (!!!). Για παράδειγμα, στο LEVEL 5 η αποστολή SUMMER SKY (μαθαίνεις ότι τη λένε έτσι αν κάνεις κλικ στο μπλε χρώμα ή αν την έχεις ολοκληρώσει και γυρίσεις στα γραφεία σας) λέει: "Poughkeepsie's Warlord has declared war on Afghanistan" (!). Εσύ, καταρχήν, πρέπει να εντοπίσεις την τοποθεσία-χάρτη Poughkeepsie. Σε αυτήν πρέπει να βρεις τον Warlord αλλά και έναν

Μόνο ένας άνθρωπος που έχει κατά πολύ ξεπεράσει οποιονδήποτε άλλο δημιουργό στο χώρο της ηλεκτρονικής-κομπιουτερίστικης ψυχαγωγίας θα μπορούσε να ονειρευτεί, να φανταστεί, να σχεδιάσει ένα παιχνίδι όπως το Superhero League of Hoboken. Και αυτός δεν μπορούσε να είναι άλλος από τον φοβερό Steve Meretzky. Το πιο πρωτότυπο RPG/adventure των τελευταίων χρόνων, μια μοναδική σάτιρα των κόμικς αλλά και των computer games σας περιμένει για να σας ψυχαγωγήσει με όλη τη σημασία της λέξεως.





Στο τέλος της περιπέτειας πληροφορείσαι για το πώς ακριβώς τα πήγε. Εδώ όλα είναι τέλεια.



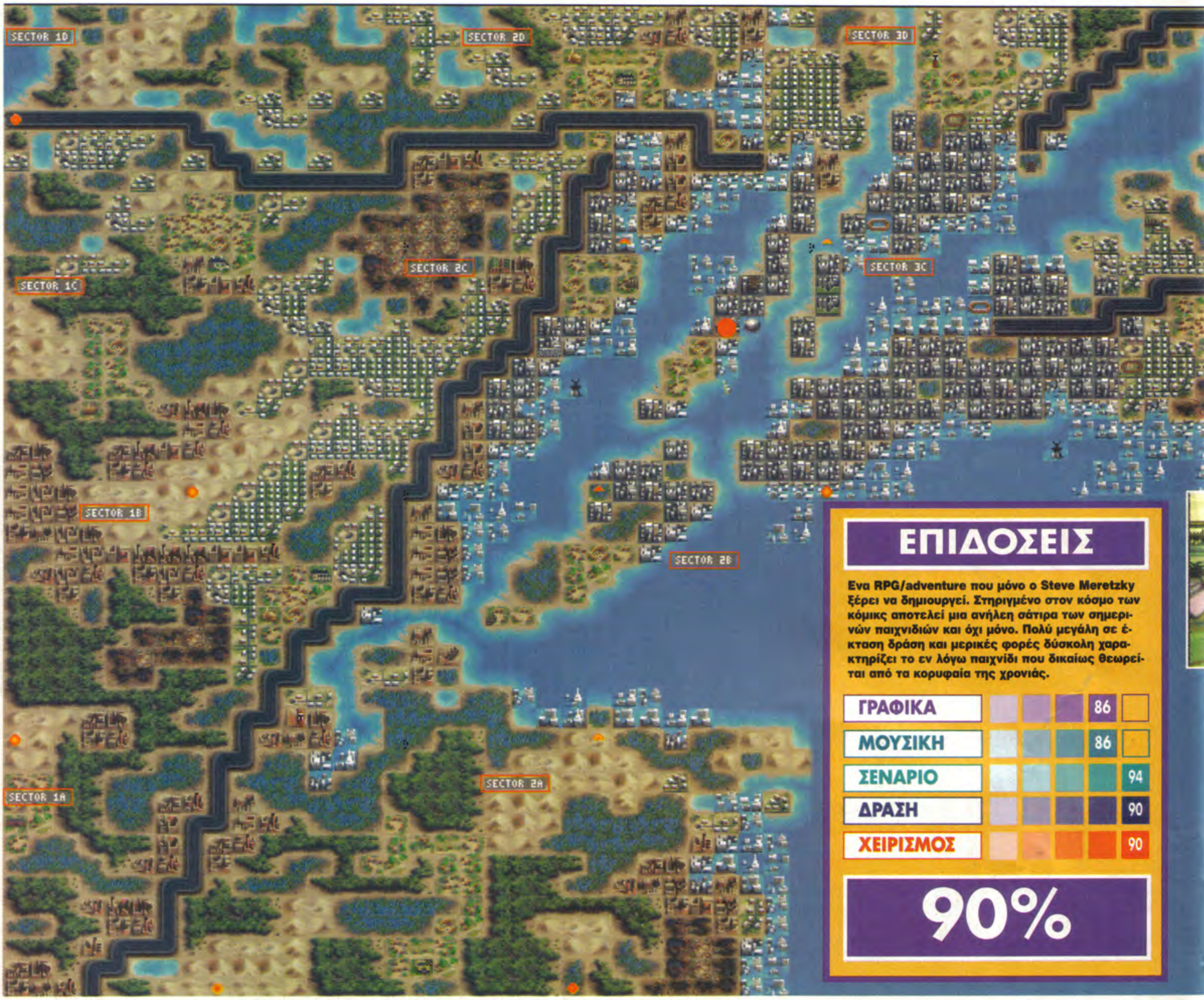
Εξουδετερώνοντας τον Dr Entropy στο φινάλε, μαά για πάντα.



Τα τέρατα "φυτάκαλαμπόκια" είναι από τους χειρότερους και πιο δύσκολους εχθρούς!!!



Ενα από τα τρία φοβερά "κύματα" επίθεσης με 13-14 εχθρούς το καθένα, λίγο πριναπό το φινάλε.



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα RPG/adventure που μόνο ο Steve Meretzky ξέρει να δημιουργεί. Στηριγμένο στον κόσμο των κόμικς αποτελεί μια ανήλεη σάτιρα των σημερινών παιχνιδιών και όχι μόνο. Πολύ μεγάλη σε έκταση δράση και μερικές φορές δύσκολη χαρακτηρίζει το εν λόγω παιχνίδι που δικαίως θεωρείται από τα κορυφαία της χρονιάς.

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΜΟΥΣΙΚΗ	86
ΣΕΝΑΡΙΟ	94
ΔΡΑΣΗ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90

90%

τρόπο να τον σταματήσεις. Στο σημείο 16,7 του χάρτη πας NORTH και φοράς τα: Washington uniform, wig και false teeth. Ετσι μιλάς στον Warlord και τον αποτρέπεις. Η κίνησή σου γίνεται μέσω χαρτών επιφανείας, όπως στο CLOUD OF XEEN. Σε κάθε τέτοιο χάρτη έχεις 3 βασικές αποστολές: να εξοντώσεις όλα τα τέρατα που υπάρχουν σε αυτόν, να ανοίξεις όλο το χάρτη της περιοχής και τέλος να επισκεφθείς όλες τις σημαντικές τοποθεσίες κάθε χάρτη και να λύσεις τους αντίστοιχους γρίφους. Προσοχή εδώ! Σε woods δεν θα μπορείς να μπαίνεις προτού βρεις και πάρεις το σχετικό manual!! Για να κυκλοφορείς στο νερό θέλεις 2-3 (ανάλογα με το μέγεθος της ομάδας σου) χαρακτήρες με άνω του 50% ικανότητα να κολυμπούν! Σημειώστε εδώ ότι διάφορα αντικείμενα είτε αναπτύσσουν χαρακτηριστικά σας (π.χ. κρέας, ψάρια ή λαχανικά!!) είτε σας προσθέτουν μια νέα σούπερ δύναμη (π.χ. ισότοπα κ.λπ.).

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του σε απλή VGA ανάλυση 320x200x256 χρώματα, χωρίς να αποτελούν κάτι το ξεχωριστό, είναι αρκετά καλά. Φυσικά ξεχωρίζουν οι προσωπογραφίες των διάφορων χαρακτήρων "καλών" ή "κακών". Η μουσική του είναι επίσης ικανοποιητική με αρκετά πρωτότυπα και διασκεδαστικά ηχητικά εφέ, ειδικά όταν χρησιμοποιείς τις σούπερ δυνάμεις των χαρακτήρων σου. Ο χειρισμός του είναι όχι μόνο απλός αλλά διαθέτει και ON SCREEN επεξηγηματική λειτουργία για καθετί. Από τη σκοπιά αυτή αγγίζει, θα έλεγα, το τέλειο. Απλά κάντε δεξί κλικ οπουδήποτε και θα πάρετε την ON SCREEN βοήθεια.

Ο καθαυτό χειρισμός του διακρίνεται σε 3 κυρίως μέρη. Καταρχήν, μέσα στις διάφορες τοποθεσίες είναι σαν των COMPANIONS OF XANTH και DEATH GATE. Στους γενικούς









χάρτες κινείσαι μέσω μιας πυξίδας και οι επιπλέον επιλογές είναι LOOK, REST (ξεκουράζεσαι - αναπληρώνεις τις δυνάμεις σου μερικές φορές μακριά από το γραφείο σου, αναλόγως με το Level στο οποίο βρίσκεσαι), PARTY που βλέπεις τα χαρακτηριστικά της ομάδας σου και HERO όπου μπορείς να περνάς αντικείμενα από τον έναν χαρακτήρα στον άλλο. Τα αντικείμενα χρήσης τα κουβαλά μόνο ο Crimson Tape. Τα άλλα όμως αντικείμενα (όπλα, φορεσιές κ.λπ.) πρέπει να τα καταμερίσεις σωστά σε κάθε μέλος. Ο άσπρος αριθμός που εμφανίζεται σε κάθε προσωπογραφία της επιλογής HERO έχει σχέση με το ποσό καλά είναι ντυμένος, άρα και τη "σκληρότητα αντοχής" του. Σημειωτέον ότι οι πρώτοι 2-3 χαρακτήρες πρέπει να έχουν τα πιο ισχυρά Hand to hand weapons, ενώ οι πιο πίσω τα πιο ισχυρά Shooting weapons. Πολύ σημαντικό στοιχείο των σκηνών μάχης είναι ότι μπορείς να επιλέξεις ποιον αντίπαλο θα χτυπήσει κάθε χαρακτήρας, ειδικότερα αν θέλεις να χρησιμοποιήσεις κάποια σούπερ δύναμή του. Για παράδειγμα, αντί ο Captain Excitement να αντιμετωπίσει "κοινά" μια γραφομηχανή, όταν είναι η σειρά του να μονομαχήσει, κάνε κλικ σε ένα τέρας-ζώο (π.χ. ποντικό, ρινόκερο, κότα κ.λπ.) και χρησιμοποίησε τη σούπερ ικανότητά του: "PUT ANIMALS TO SLEEP". Στην επιλογή HERO κάνε LOOK για οτιδήποτε. Ετσι μαθαίνεις τι πραγματικά κάνει. Σε κάθε market place υπάρχουν διάφορα Weapons (όπλα), Hardware (ρούχα) και Pawnbrokers (χρήσιμα αντικείμενα) shops. Στο τέλος θα χρειαστεί να έχετε τα καλύτερα όπλα και ρούχα για να νικήσετε τα 3 συνεχή κύματα επιθέσεων από 14μελείς ομάδες εχθρών.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΓΡΙΦΟΙ - ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Η ατμόσφαιρά του αξίζει βραβείου. Χιουμοριστική, διασκεδαστική θα σας δώσει μια αίσθηση του νέου, του ευχάριστου. Υπάρχουν συνεχείς ανατρεπτικές αναφορές (κείμενα). Ετσι π.χ. στα γραφεία όταν προσπαθείς να κάνεις TAKE ένα PLAQUE, παίρνεις το μήνυμα: "...in keeping with the finest traditions of adventure game plaques, this plaque is firmly attached to the display"!!! Οι γρίφοι του παιχνιδιού ποικίλλουν σε βαθμό δυσκολίας. Στηρίζονται στη λογική "χρησιμοποίησε το ΤΑΔΕ αντικείμενο πάνω σε αυτό". Το πρόβλημα είναι καταρχήν να εντοπίσεις το ΤΑΔΕ αντικείμενο, ποιο δηλαδή μπορεί να είναι, αλλά και πού θα το βρεις αυτό. Ο Meretzky και εδώ κάνει σάτιρα, που όμως πρέπει να έχεις υψηλές γνώσεις από RPGs για να τη συνειδητοποιήσεις. Ετσι τοποθετεί συνειδητά το EAST ORANGE MARKETPLACE στην τοποθεσία 7,11. Οι φίλοι των ULTIMA και WIZARDRY θα ξετρελαθούν με τον τρόπο με τον οποίο ληστεύουν, αλλά και τι βρίσκουν μέσα στα pizza boxes έπειτα από κάθε μάχη. Εδώ επί-

On-Line News

Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΩΝ ADVENTURES ΣΗΜΕΡΑ...

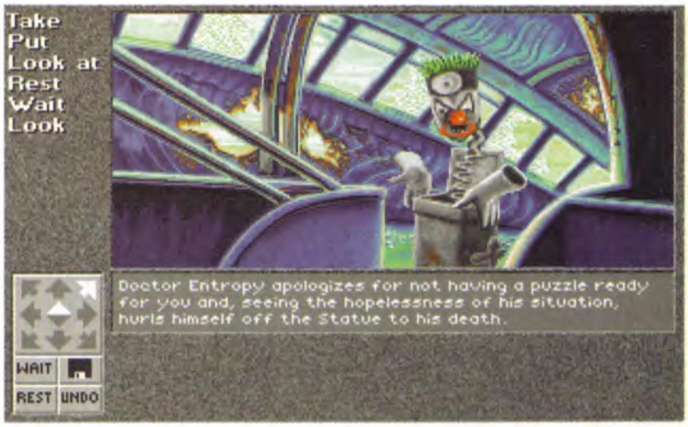
Το 1995 μ.Χ. στη διάσκεψη adventure magic της CompuLink βασίλευε ο King Andreas, ο μεγάλος μάγος των Adventures. Ετσι η διάσκεψη adventure magic έγινε ο τόπος on-line συνάντησης των οπαδών της περιπέτειας και η νέα on-line μανία.

join adventure magic

ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ...



Η ομάδα σου σε πλήρη σύνθεση.



Ο περιβόητος εχθρός σου, Dr Entropy.

σης, αντί να κάνεις CAST ένα spell για να δεις αν είναι booby-trapped, έχοντας την Madame Pepperoni χρησιμοποιείς τη σούπερ ικανότητά της για να βλέπεις μέσα σε αυτά. Οι χαρακτήρες σου CRIMSON TAPE, KING MIDAS, MIGHTY MAGNITUDE, PRINCESS GLOVEBOX, MADEMOISELLE PEPPERONI, IRON TUMMY, TREADER MAN, ROBOMOP, CAPED COD (ονόματα και αυτά) χρησιμοποιούν υπερδυνάμεις όπως CLEAN ALMOST ANY MESS, EAT SPICY FOOD WITHOUT DISTRESS, SUPERPOWER OF TEN κ.λπ.



Εχθροί τρακτέρ.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Διάλεξε τους χαρακτήρες Robomop, Mademoiselle Pepperoni και Captain Excitement πηγαίνοντας NORTH. (Πάρε και τους άλλους δύο με ADD και κάνε τους REMOVE, ώστε να πάρεις όλα τα αντικείμενά τους.) Κάνε DONE όταν τελειώσεις. Κάνε OPEN STORAGE CABINET και μοίρασέ τα όλα πολύ προσεκτικά στους ήρωες. Πήγαινε UP στο Mission Room.



Η αποστολή LAVA στο 6ο επίπεδο.

Κάνε TURN ON MATILDA στον υπολογιστή. Βλέπεις τις 5 αποστολές. Σημειωτέον εδώ ότι, κάνοντας κλικ στην έγχρωμη μπάρα δίπλα σε κάθε αποστολή π.χ. κόκκινη, καφέ κ.λπ., παίρνεις μια αρκετά αναλυτική περιγραφή για κάθε αποστολή και το όνομά της. Κατέβα στο υπόγειο μουσείο. Κάνε OPEN COMPARTMENT στην πλάτη του αγάλματος του Sinatra. TAKE SINATRA TAPE. Πήγαινε UP και WEST. Έξω πήγαινε SW. Μπες στο Marketplace. Πήγαινε NW και αγόρασέ τα όλα. Πρέπει να τα κατανείμεις σωστά στην ομάδα σου. Πήγαινε SE, NE. Αγόρασε ό,τι καλύτερο όπλο βρίσκεις και πούλα όποια δεν χρησιμοποιείς. Κάθε χαρακτήρας πρέπει να έχει ένα HAND TO

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

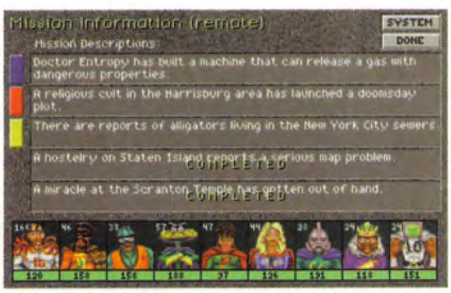

Μίνιμουμ 386/20 MHz.


2MB RAM μνήμης.

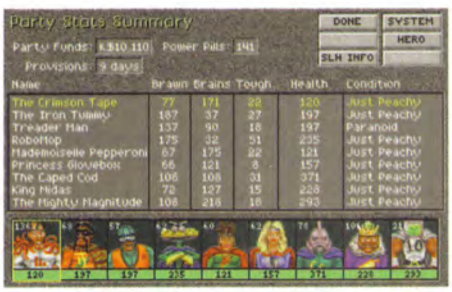

Στο σκληρό δίσκο καταλαμβάνει 8MB χωρίς τα SAVES.


Υποστηρίζει γραφικά VGA 320x200 των 256 χρωμάτων.


Η δημοσιογραφική έκδοση που είδαμε περιλάμβανε 4 δισκέτες των 1.44.



Ολοκληρώνοντας κάποιες αποστολές.

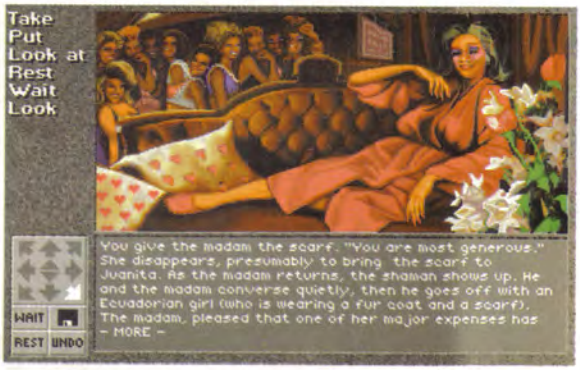


Η ομάδα σου, με όλα τα χαρακτηριστικά της.



Αυτοί και αν είναι εχθροί.

Εδώ αποκτάς "experience" με την κυριολεξία της έννοιας. Για άνδρες και γυναίκες ,παρακαλώ.

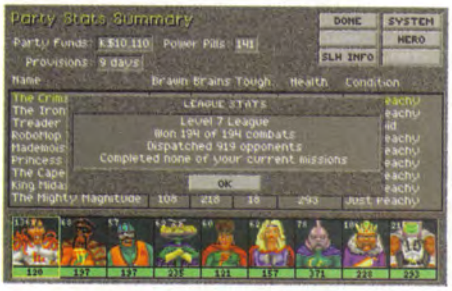


HAND και ένα SHOOTING όπλο. Πήγαινε SW και SOUTH. Εξερεύνησε όσους περισσότερους χάρτες μπορείς, προτού λύσεις κάποια αποστολή. Κάνε συχνά SAVE.

Αν σου τελειώσουν τα REST, γύρνα στα γραφεία σου, όπου αυτά ανανεώνονται και ξαναβγές έξω, αφού εξερευνήσεις όσο πιο πολύ τμήμα μπορείς των περιοχών 2C και 2D. Για τις αποστολές τώρα LEVEL 1. ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΚΑΦΕ = AMBER: Πάρε προσωρινά τον Iron Tummy στην ομάδα σου και πήγαινε στο χάρτη 2C τοποθεσία 6,8. Πήγαινε τώρα στο NETWARK στην τοποθεσία 10,2. Κάνε USE τη σούπερ δύναμη "EAT SPICY FOOD" και πάρε το tag. ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΚΟΚΚΙΝΗ = RUBY: Πήγαινε στο χάρτη 2D στην τοποθεσία 8,8 στο Marketplace και αγόρασε από το Pawnbroker τα SHEEP SPRAY και CHEESE-EATING MICROBES. Πήγαινε στο χάρτη 2C στην τοποθεσία 7,11 στο Marketplace και κάνε USE CAN OF SHEEP SPRAY ON SHEEP.



Μετά PUT RAG ON SHEEP DROOL. ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΜΠΛΕ = SAPPHIRE: Έχοντας αγοράσει πια το cheese-eating microbes, πήγαινε στο χάρτη 2C στην τοποθεσία 12,8 στο Marketplase (SW από τα γραφεία σας). Εδώ OPEN TRUNK στο αμάξι και POUR CHEESE - EATING MICROBES ON BOMB. Τώρα PUT RAG ON PUDDLE OF FLUID. Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■



Βλέποντα, πού έχεις φτάσει κάθε φορά.



Τα γραφεία της ομάδας σου.

SIMULATION

REVIEW

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ



Η χρυσή εποχή της πολεμικής αεροπορίας

Προτού καλά-καλά προλάβουμε να παρουσιάσουμε το Dawn Patrol τον περασμένο μήνα, στο οποίο λέγαμε ότι δεν βλέπουμε καθημερινά flight simulations του Α' Παγκοσμίου Πολέμου, ήρθε το Wings of Glory της Origin να διεκδικήσει τα πρωτεία της ειδικής αυτής κατηγορίας.

Του Αργύρη Γιαγιά

Η Origin είναι μία από τις μεγαλύτερες σύγχρονες εταιρίες κατασκευής computer games, η οποία μάλιστα δεν ειδικεύεται σε κάποια συγκεκριμένη κατηγορία. Μάλιστα έχει παρουσιάσει πολύ επιτυχημένα παιχνίδια στις κατηγορίες adventure, RPG και simulations. Στην τελευταία κατηγορία έχει να επιδείξει πάρα πολλές επιτυχίες με αποκορύφωμα τη σειρά commander. Εχοντας λοιπόν καλύψει τη διαστημική εποχή (Wing Commander), τη σύγχρονη εποχή (Strike Commander) και τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο (Pacific Strike), το μόνο που δεν είχε κυκλοφορήσει μέχρι τώρα η Origin ήταν ένα Sim για τον Α' Παγκόσμιο Πόλεμο.

Ετσι, από καιρό σχεδίαζε την κυκλοφορία του Wings of Glory, το οποίο απευθύνεται ακριβώς σε αυτή την εποχή. Μάλιστα θα είχε κυκλοφορήσει νωρίτερα αλλά υπήρξε μια τακτική εσκεμμένης αναμονής από την εταιρία, η οποία προφανώς περίμενε τα πρώτα δείγματα από το Dawn Patrol της Rowan Software, το οποίο βέβαια είναι ο άμεσος αντίπαλος. Αυτό φυσικά έγινε μετά την εμφάνιση του Overlord, το οποίο έδειξε ότι η σχετικά νέα εταιρία έμπαινε δυναμικά στο χώρο. Ετσι, λίγες ημέρες μετά την κυκλοφορία του Dawn Patrol, η Origin κυκλοφόρησε το Wings of Glory και θα δούμε στη συνέχεια κατά πόσο είναι καλύτερο από το Dawn Patrol.

Η έκδοση που είχαμε στη διάθεσή μας ήταν σε CD-ROM και προς το παρόν είναι η μόνη που κυκλοφορεί (είχαμε πει και στο παρελθόν ότι από εδώ και μπρος οι εκδόσεις CD-ROM θα προηγούνται των δισκετών). Για την εγκατάσταση όμως θα χρειαστείτε γύρω στα 11 Mbytes για τα διάφορα απαραίτητα files. Επειτα από μια σύντομη εισαγωγή ξεκινάει το παιχνίδι στο οποίο και αυτή τη φορά η Origin δεν





SIMULATION
REVIEW
Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ



Εταιρία
Origin
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Τύπος
Flight Simulator
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο



ξεφεύγει από τα τετριμμένα. Δηλαδή, όπως και στο Strike Commander, αναλαμβάνουμε το ρόλο ενός πιλότου και θα πρέπει κάθε φορά να τελειώνουμε επιτυχώς την επόμενη αποστολή για να προχωρήσουμε στο story το οποίο εξελίσσεται αλλά και στο οποίο δεν μπορούμε να επέμβουμε καθόλου. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή.



Είναι Ιανουάριος του 1917 και βρισκόμαστε στο St Marie Capel, όπου βρίσκεται μια αεροπορική βάση της Βρετανικής Βασιλικής Αεροπορίας, κάπου κοντά στα γαλλο-βελγικά σύνορα. Βρισκόμαστε λοιπόν στα μέσα του πολέμου και μέσα σε ένα στρατόπεδο όπου βρίσκονται κυρίως Αγγλοι και Γάλλοι, εσείς είστε ο μόνος Αμερικανός. Αλλωστε αυτό είναι αρκετά εμφανές αφού τα χείλη σας δεν κουνιούνται ταυτόχρονα με το speech που ακούγεται. Πραγματικά, όπως και στα περισσότερα flight simulations της Origin, υπάρχουν οι γνωστοί "γραφικοί" χαρακτήρες που θυμίζουν τις κούκλες που χρησιμοποιούνταν σαν ηθοποιοί σε γνωστές ταινίες. Οι εκφράσεις τους και οι κινήσεις τους κάθε άλλο πάρα φυσικές μοιάζουν και το μόνο που πλησιάζει την πραγματικότητα είναι τα ηχογραφημένα speech. Και εδώ όμως τα πράγματα δεν είναι όπως θα περιμένατε. Ετσι, ανεξάρτητα από το αν μιλάει Αγγλος, Γάλλος ή Αμερικανός, η ομιλία είναι σχεδόν ίδια, μια και όλοι οι "ηθοποιοί" είναι Αμερικανοί (δεν υπάρχουν άραγε στην Αμερική Αγγλοι ή Γάλλοι για να εκφέρουν τα αντίστοιχα κείμενα;) Οπως λοιπόν καταλαβαίνετε, το αποτέλεσμα δεν είναι και πάλι αισθητικά καλό αλλά θα το προσπεράσουμε, μια και η Origin φαίνεται να επιμένει σε αυτό το στιλ, και από την άλλη δεν είναι αυτό το βασικό κριτήριο του παιχνιδιού. Ξεκινώντας λοιπόν με τις πρώτες αποστολές μας, διαπιστώνουμε ότι πολλά από αυτά που έχουμε μάθει πετώντας με σύγχρονα αεροπλάνα σε άλλους εξομοιωτές δεν μπορούμε να τα χρησιμοποιήσουμε τώρα. Ξεχάστε λοιπόν τα γρήγορα loops και breaks καθώς και τα "έξυπνα". Εδώ είστε μόνος σας με αρ-











γό αεροπλάνο που διαθέτει (τις περισσότερες φορές) μόνο πολυβόλα.

Εχοντας όμως την απαραίτητη προϋπηρεσία στο Dawn Patrol τον περασμένο μήνα, όλα αυτά ήταν λίγο-πολύ αναμενόμενα. Ετσι, όταν διαπιστώσαμε ότι πολύ δύσκολα μπορούσαμε να εκτελέσουμε κάποιους ελιγμούς, πιστεύαμε ότι έφταιγε το είδος του αεροπλάνου. Παρατηρώντας όμως κανείς πιο προσεκτικά, διαπιστώνει ότι υπάρχει και αρκετό "jerk" κατά την κίνηση ή -κατά το ελληνικότερο- η κίνηση είναι σπαστή και όχι ομαλή. Αμέσως τοποθετούμε το παιχνίδι σε έναν Pentium υπολογιστή όπου συνήθως όλα αυτά τα προβλήματα εξαφανίζονται (ακόμα και σε πιο "βαριά" προγράμματα). Ομως και εδώ η βελτίωση δεν ήταν αισθητή και κάποιος πολύ απαιτητικός θα δει ότι το φαινόμενο δεν εξαφανίζεται τελείως. Αυτή τη φορά λοιπόν το αρνητικό στοιχείο είναι πολύ πιο σοβαρό, μια και επηρεάζει την ουσία του παιχνιδιού. (Απορώ, σε τι μηχανήματα δοκιμάζουν τα παιχνίδια τους οι της Origin για να δοκιμάσουν αν τρέχουν ικανοποιητικά; Σε P6;) Ελπίζουμε σε μελλοντικές κυκλοφορίες της εταιρίας να προσεχθεί αυτός ο τομέας, μια και είναι κάτι που το έχει παρατηρήσει και ο ξένος ειδικός Τύπος. Συνεχίζοντας τις πτήσεις θα διαπιστώσουμε και κάποιες άλλες πιο ειδικές ατέλειες. Ετσι, ενώ πολλές φορές πετάμε με το Sopwith Pup, ένα από τα πιο ευέλικτα αεροπλάνα της εποχής, και ταυτόχρονα αντιμετωπίζουμε το Albatros DV, αντιθέτως ένα από τα πιο δυσκίνητα αεροπλάνα, η κατάρριψή του είναι κάτι πολύ δύσκολο αφού πολλές φορές καταφέρνει να ξεφύγει από ένα "κλειστό break". Επίσης, ο πίσω πυροβολητής του Halbestradt καταφέρνει ως διά μαγείας να σας πυροβολεί, ενώ βρίσκεται κάτω από το σκάφος του. Φυσικά, το ότι οι Rookie πιλότοι, με τους οποίους πετάμε μαζί, έχουν πιο πολλές καταρρίψεις από εσάς, δεν προκαλεί καμιά έκπληξη.





Προτού όμως αρχίσετε να πιστεύετε από όλα τα ανωτέρω ότι το παιχνίδι είναι μια σκέτη απογοήτευση, ας περάσουμε και στα πολλά του θετικά στοιχεία. Αυτό που προδιαθέτει καταρχήν ευχάριστα είναι τα πολύ καλά γραφικά. Η Origin, προσέχοντας πάντα ιδιαίτερα αυτόν τον τομέα, έχει δώσει ένα πολύ καλό οπτικό αποτέλεσμα. Τα γραφικά και τα χρώματα των αεροπλάνων είναι καλύτερα από αυτά του Dawn Patrol, ενώ στα γραφικά εδάφους δεν υπάρχει καν σύγκριση, ακόμα και στο SV-





SIMULATION REVIEW






ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα flight simulator της Origin ποτέ δεν περνάει απαρατήρητο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	82
ΑΝΤΟΧΗ	84

86%

GA mode που διαθέτει το Dawn Patrol. Μάλιστα, επειδή οι περισσότερες πτήσεις είναι πολύ κοντά στο έδαφος, παρατηρούμε με προσοχή τη σημασία στη λεπτομέρεια που έχει δώσει η εταιρία. Σε εξίσου υψηλό επίπεδο κυμαίνεται και ο ήχος. Ολα τα ηχητικά εφέ είναι πάρα πολύ καθαρά, και τις πιο πολλές φορές σάς βοηθούν ώστε να καταλαβαίνετε τη θέση σας ως προς τα φιλικά αλλά και τα εχθρικά κυρίως αεροπλάνα. Αλλωστε, μην ξεχνάτε ότι radar ή άλλες τέτοιες πολυτέλειες δεν υπάρχουν εδώ. Ομως υπάρχουν πολλά ακόμα θετικά στοιχεία στο παιχνίδι, όπως το εξελιγμένο record κάθε αποστολής. Σε αυτό, εκτός από τα κλασικά rewind, fast forward και play, μπορούμε μέσω ενός ειδικού πλήκτρου να μπούμε μέσα στη δράση σε κάποια συγκεκριμένη στιγμή και να αλλάξουμε την εξέλιξή της. Επίσης, υπάρχουν πάρα πολλά views και κυρίως αυτά με τα οποία μπορούμε να βλέπουμε συνεχώς το αντίπαλο αεροσκάφος, όπως θα έκανε και ένας κανονικός πιλότος.

Η Origin σίγουρα έχει την ικανότητα να παρουσιάζει πάρα πολλά flight simulations, βασισμένη κυρίως σε δοκιμασμένες συνταγές. Ωστόσο, ποτέ μέχρι τώρα δεν κατάφερε να έχει τον καλύτερο τίτλο σε κάποια υποκατηγορία των simulations. Ετσι και το Wings of Glory δεν είναι το καλύτερο στο είδος του, αλλά αφού έχει ουσιαστικά να αντιμετωπίσει μόνο το Dawn Patrol, θα λέγαμε ότι δεν είναι καθόλου άσχημο. Αντιθέτως, εάν έχετε κάποιον ισχυρό επεξεργαστή, τότε θα απολαύσετε το παιχνίδι, μια και διαθέτει κάποιο υποτιθέμενο story, αλλά ταυτόχρονα έχετε τη δυνατότητα και για απλές single missions, οι οποίες είναι έτοιμες ή τις φτιάχνετε εσείς.

Σε γενικές γραμμές, είναι ένα αξιοπρόσεκτο παιχνίδι, σίγουρα στο πνεύμα της εποχής, το οποίο σε συνολική αξιολόγηση έχει περισσότερα θετικά από αρνητικά στοιχεία.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


486.


8 MB RAM.


CD-ROM ή 11 MB στο σκληρό δίσκο.


VGA 320x200 με 256 χρώματα.


Διατίθεται σε CD-ROM. Διάθεση και αντιπροσωπία: Plotline.

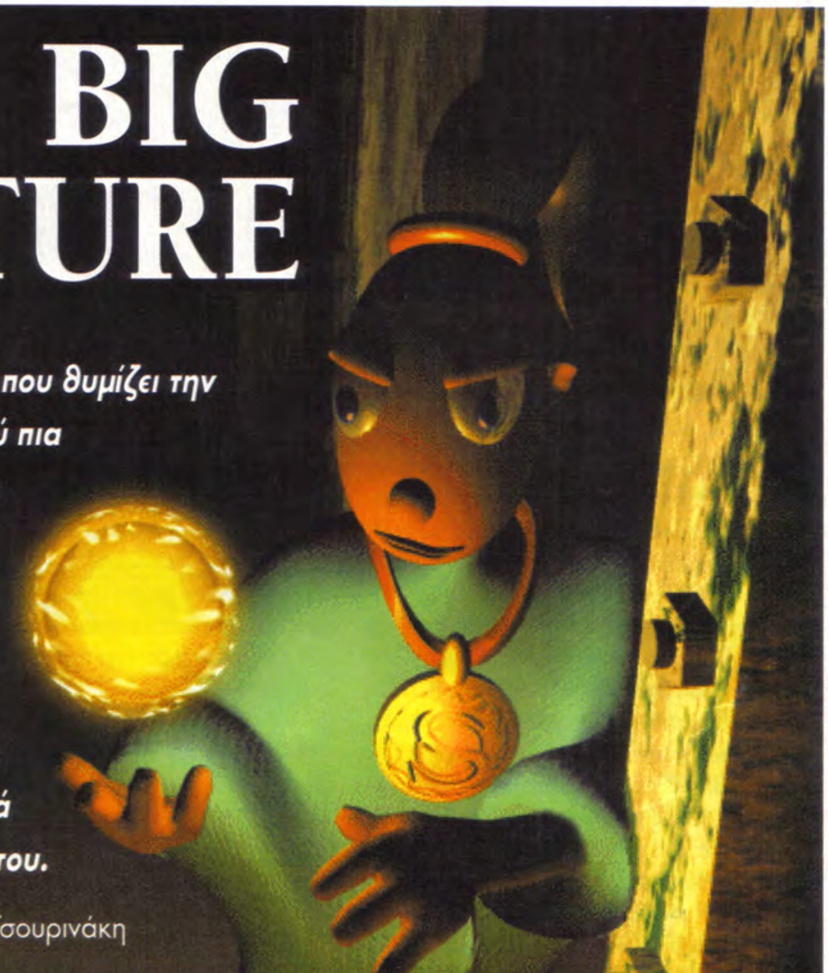
ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

Πλήκτρο	Λειτουργία
1-0	Κλίμακα ώθησης κινητήρα
+/-	Αύξηση/μείωση ώθησης κινητήρα
i	Κλείσιμο κινητήρα
A	Autopilot
N	Χάρτης
Alt F	Οδηγία για δημιουργία σχηματισμού
Alt B	Οδηγία για διάλυση σχηματισμού
H	Υψος
D	Αναφορά ζημιών
S	Ταχύτητα
T	Επόμενος στόχος
Shift T	Προηγούμενος στόχος
Ctrl T	Επόμενος στόχος εδάφους
Spacebar	Πυροβολισμός
R	Ρουκέτα
B'	Βόμβα
W	Αριθμός σφαιρών που απομένουν
Alt W	Εμφάνιση όπλων
Shift W	Εμφάνιση ρουκετών και βομβών
Shift Ctrl T	Προηγούμενος στόχος εδάφους
F1 - F6	Διάφορα camera views
[ ]	Zoom in/out
C	Αόρατο Cockpit
L	Κάμερα πίσω πυροβολητή
Y	Συνεχής παρακολούθηση στόχου

ADVENTURE REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

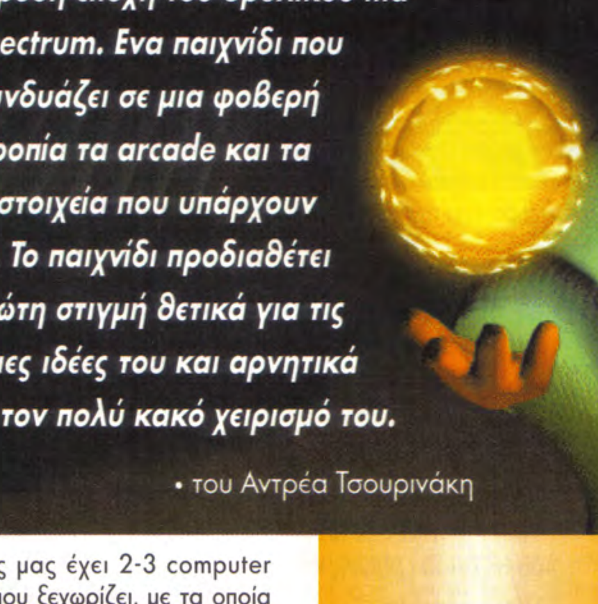
LITTLE BIG ADVENTURE



Επιτέλους, ένα arcade adventure που θυμίζει την παλιά χρυσή εποχή του θρυλικού πια Spectrum. Ενα παιχνίδι που συνδυάζει σε μια φοβερή ισορροπία τα arcade και τα adventure στοιχεία που υπάρχουν σε αυτό. Το παιχνίδι προδιαθέτει από την πρώτη στιγμή θετικά για τις πρωτότυπες ιδέες του και αρνητικά για τον πολύ κακό χειρισμό του.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Ο καθένας μας έχει 2-3 computer games που ξεχωρίζει, με τα οποία δεν φοβάται να δηλώσει ερωτευμένος. Για μένα προσωπικά η κορυφή είναι το KNIGHT LORE της Ultimate Play the Game, που κυκλοφόρησε στον Spectrum!!! Είναι το πρώτο τρισδιάστατο παιχνίδι στην ιστορία των υπολογιστών (και όχι το KING'S QUEST 1 της Sierra, όπως τουλάχιστον η ίδια θέλει να βαυκαλίζεται) και μάλιστα σε έναν υπολογιστή με 48K μνήμης!!! Ηταν η απόλυτη επανάσταση (το πρώτο τρισδιάστατο παιχνίδι) και συνδύαζε με τον καλύτερο τρόπο από οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι που έχω δει έναν πολύ καλό χειρισμό (user-interface) με ένα φοβερό και μοναδικά "δοσμένο" gameplay. Το playability άγγιζε το απόλυτο άριστα. Αυτά στο μακρινό πια 1984.



Προτού ανοίξεις το σεντούκι

Εκτοτε τα τρισδιάστατα παιχνίδια δημιούργησαν τη δική τους ιστορία και το είδος των arcade adventures δεν κράτησε για πολύ. Ο κόσμος ήθελε "καθαρές" λύσεις. Σκέτα adventures, σκέτα arcades. Ποιος όμως, που έχει τη γνώση, μπορεί να ξεχάσει παιχνίδια όπως το FAIRLIGHT ή το HEAD OVER HEALS; Μόνο τελευταία συνάντησα ξανά κάποιες σοβαρές προσπάθειες για να εμφανιστεί και πάλι το είδος των arcade adventures. Ενα είδος που αντικειμενικά καλύπτει ένα πάρα πολύ μεγάλο φάσμα χρηστών. Η πιο σοβαρή προσπάθεια που έχω δει τον τελευταίο καιρό είναι σίγουρα το LITTLE BIG ADVENTURE. Στο Knight Lore η

ADVENTURE

REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

σεναριακή ιδέα ήταν η εξής: Εσύ είσαι ένας εξερευνητής στον οποίο έχουν κάνει μάγια και ενώ τη μέρα είσαι άνθρωπος, τη νύχτα μεταμορφώνεσαι σε λυκάνθρωπο!! Εχεις 30 μερόνυχτα καιρό για να λύσεις τα μαγικά αυτά. Το παιχνίδι εξελίσσεται σε μια περιοχή 128 δωματίων-οθονών και η μεταμόρφωσή σου από άνθρωπο σε λυκάνθρωπο είναι για τα δεδομένα της εποχής εντυπωσιακή.

Ας δούμε όμως τι προτείνει 11 χρόνια μετά το Little Big Adventure, που οι ίδιοι δημιουργοί του, σε ένα διαφημιστικό, τονίζουν ότι το παιχνίδι τους αποτελεί μια συνέχεια κατά κάποιον τρόπο της προσπάθειας που έκανε τότε η Ultimate Play the Game με τα Knight Lore, Alien 8 και Pentagram.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Εσύ, ο χρήστης, χειρίζεσαι τον Twinsen, ένα νεαρό της φυλής Quetch, ο οποίος καλείται μέσα από μια σειρά παράξενων ονείρων από τη θεά Sendell να σώσει τον πλανήτη του. Ο πλανήτης σας Twinsun χωρίζεται από μια μεγάλη οροσειρά σε δύο ημισφαίρια, το καθένα δε από αυτά φωτίζεται από έναν ξεχωριστό ήλιο. Τον πλανήτη κατοικούν 4 κυρίως φυλές. Οι Spheros (στρογγυλά, μικρά πλάσματα), οι Rabibunnies, οι Grobos (θυμίζουν ελέφαντες) και οι Quetches. Στην τελευταία φυλή ανήκεις και εσύ. (Εχετε κάτι σαν αλογοουρές!) Ολοι ζούσατε μέχρι την εμφάνιση του διαβολικού Dr Funfrock. Χρησιμοποιώντας προωθημένη τεχνολογία που του έδινε τη δυνατότητα να δημιουργεί κλώνους και τηλεμεταφορά, κατόρθωσε να ελέγξει όλο τον πλανήτη και να εγκαθιδρύσει σε αυτόν ένα απόλυτα αστυνομοκρατούμενο "κράτος". Στην προσπάθειά σου αυτή θα έχεις ελάχιστη βοήθεια. Και το πιο σημαντικό; Αποφάσεις που θα πάρεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού επηρεάζουν την εξέλιξή του. Πρέπει να τα καταφέρεις. Είσαι η μοναδική ελπίδα.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Αλλο ένα παιχνίδι σε SVGA γραφικά στην ανάλυση 640x480 στα 256 χρώματα. Χρησιμοποιεί πολυγωνικά γραφικά, που θυμίζουν όμως πάρα

ΕΤΑΙΡΙΑ
Adeline Software/ Electronic Arts
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-Drive
ΤΥΠΟΣ
Arcade-Adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο



Προτού μιλήσεις με το γείτονα.



Βρίσκοντας το Molomap σου.



πολύ τα περίφημα ελλειψοειδή γραφικά του ECSTATICA. Ο συνδυασμός αυτών των δύο δίνει άριστη ποιότητα στη γραφική υπόσταση του παιχνιδιού. Η μουσική του είναι πάρα πολύ καλή, με εντυπωσιακότατα ηχητικά εφέ και με ένα μουσικό θέμα όταν είσαι στα Game Menus, που σε κάνει να μένεις εκεί και να απολαμβάνεις την εκπληκτική μουσική. Ο χειρισμός του θέλει αρκετό χρόνο (τουλάχιστον 15 λεπτά) για να εξοικειωθεί κάποιος μαζί του. Η κίνησή του είναι 3D περιστροφή σε real time (όπως και της Ultimate!!!) και γίνεται με τα arrow keys. UP - μπροστά, DOWN - πίσω και τα LEFT - RIGHT = αριστερόστροφα ή δεξιόστροφα. Πατώντας το πλήκτρο ENTER "κεντράρεις" την οθόνη κάθε φορά, με βάση το πού βρίσκεται ο ήρωας. Με το πλήκτρο F5 κάνεις ZOOM IN/OUT στο μέρος όπου βρίσκεσαι. Φυσικά χάνεται η ποιότητα των γραφικών, αλλά είναι πολύ χρήσιμο στο να εντοπίσεις κάποια πράγματα που αλλιώς δεν είναι ορατά. Με το πλήκτρο CONTROL εμφανίζεται το μενού με τα 4 διαφορετικά modes κίνησης του ήρωα. Normal (F1), ATHLETIC (F2), AGGRESSIVE MANUAL/AUTO (F3) και DISCREET (F4). Καθένα από αυτά, πατώντας το SPACEBAR, κάνει και κάτι άλλο. Είναι σαν την εντολή ACT. Ετσι στο Normal μιλάς ή παίρνεις-βρίσκεις κάτι, στο Athletic πηδάς, στο Aggresive παλεύεις (με τα up-left-arrow keys) και στο DISCREET κρύβεσαι (σημειώστε το αυτό).

Με το SHIFT εμφανίζεται το INVENTORY. Με το ESCAPE περνάς όλα τα εισαγωγικά αλλά και τα μετέπειτα sequences. Με το F6 φέρνεις το GAME MENU. Στο Advanced Options ρυθμίζεις το Aggressive manual/auto. Το SAVE GAMES δεν έχω πολυκαταλάβει ακόμη πώς λειτουργεί. Ξεκινώντας διαλέγεις ένα SAVE όνομα (σαν το King's Quest 7). Υποτίθεται ότι το παιχνίδι σώζει μόνο του τη θέση στην αρχή κάθε νησιού, αλλά και σε μερικά άλλα σημεία. Κάνεις copy ένα ήδη σωσμένο παιχνίδι με άλλο όνομα, αλλά από εκεί και πέρα τι; Δεν μπορώ ειλικρινά να καταλάβω γιατί δεν έκαναν μια καθαρή SAVE ρουτίνα. Ακατανόητο! Και μόνο αυτή η έλλειψη κατα-

ADVENTURE REVIEW



Γυρνώντας στο σπίτι σου.



Σε ένα δασάκι.

στρέφει τη συνολική εικόνα του παιχνιδιού. Στο μενού με τα 4 modes φαίνονται η υγεία του ήρωα (κόκκινη μπάρα), πόσα νομίσματα ή κλειδιά έχει (ένα κλειδί αν χρησιμοποιηθεί χάνεται!) καθώς και τα διάφορα τριφύλλια. Εδώ επίσης θα φανεί και η μαγική σου ενέργεια, την οποία αποκτάς σταδιακά μέσα στο παιχνίδι. Κάποια αντικείμενα έχουν, όταν τα βρεις, ιδιαίτερη χρήση. Αυτά είναι τα HOLOMAP (H), MAGIC BALL (ALT), αλλά και καρδιές (HEALING), τριφύλλια (restoring), μαγικές φιάλες (magic power), χρήματα (coins), κλειδιά (keys) και κιβώτια στα οποία βάζεις τα τριφύλλια-ζωές. Διάφορες καταστάσεις απαιτούν ξεχωριστή αντιμετώπιση. Αλλους φρουρούς πολεμάς, άλλους τους αποφεύγεις τρέχοντας και σε άλλους κάνεις DISCREET (το περπάτημα της γάτας του κλέφτη-sneak ή stealth). Η Adeline είναι μια πολύ ελπιδοφόρα ομάδα 8 Γάλλων προγραμματιστών, που αποσπάστηκε από την περίφημη Delphine Software. Οι Γάλλοι δημιουργούν ξεχωριστά παιχνίδια. Οπως και στον κινηματογράφο, δείχνουν την ξεχωριστή ευρωπαϊκή κουλτούρα τους. Πάντα οι παραγωγές τους έχουν κάτι νέο να δώσουν. Πιστεύω ότι, αν είχαν προσέξει το SAVE του παιχνιδιού, το LITTLE BIG ADVENTURE θα "χτύπαγε" πολλές πρωτιές. Τώρα τους εύχομαι να προσέξουν καλύτερα την επόμενη προσπάθειά τους. Οχι ότι το Little Big Adventure δεν αξίζει ή δεν πρέπει να το δείτε. Απλά είναι πολύ δύσκολο, ενώ θα μπορούσε να ήταν πιο εύκολο, πιο προσιτό στο χρήστη.





Δραπετεύοντας από το κελί σου.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του κόσμου Twinsun και του αστυνομικού κράτους που έχει οικοδομήσει ο Dr Funfrock είναι φοβερά εντυπωσιακή και πειστική. Μεγάλη υπόθεση αυτό. Η δράση του είναι εξαιρετικά πλούσια και σας υπόσχεται πολλές μέρες ευχάριστες. Ξεχάστε τα adventures που τελειώνετε σε 1-2 απογεύματα. Το Little Big Adventure είναι από τα μεγαλύτερα σε έκταση δράσης παιχνίδια του είδους που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ. Εχει το προτέρημα (για μένα, ίσως μειονέκτημα για πολλούς από

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα από τα πιο ιδιόμορφα και πρωτότυπα computer games που εμφανίστηκαν τον τελευταίο χρόνο. Με εντυπωσιακότατα πολυγωνικά γραφικά και πολύ πλούσια δράση θα σας καθηλώσει για πάρα πολλές ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας. Δυστυχώς, η "λειψή" SAVE ρουτίνα λειτουργεί τελείως αρνητικά, καθιστώντας τη συνεχή επανάληψη του παιχνιδιού πολύ κουραστική.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΜΟΥΣΙΚΗ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	50
ΔΡΑΣΗ	88

70%



Στις υπόγειες σπηλιές.



Στους υπονόμους.

εσάς) να είναι τελείως ανοικτό στο μεγαλύτερο τμήμα του. Μέσα στην πόλη μπορείς να πας οπουδήποτε θέλεις, κυνηγημένος φυσικά. Αυτό αυξάνει τη δυσκολία του παιχνιδιού κατακόρυφα, αφού δεν είναι καθαρό από την πρώτη στιγμή ούτε το πού να πας, ούτε το τι να κάνεις, ούτε ποιοι μπορούν να σε βοηθήσουν. Οι γρίφοι του είναι σχετικά απλοί, αλλά θα πρέπει να εξερευνάς κάθε οθόνη πολύ προσεκτικά (Normal mode κίνησης και SPACEBAR παντού). Ετσι βρίσκεις χρήματα, καρδιές, τριφύλλια, αλλά και μια σειρά άλλων χρήσιμων αντικειμένων. Προσέξτε την εντολή κρύψου (HIDE). Αυτό γίνεται ενώ είσαι στο DISCREET MODE και πατάς το SPACEBAR. Ενας γρίφος από μόνος του, αφού αυτό δεν εξηγείται επαρκώς στο manual. (Δύο ασαφείς σειρές στο κάτω-κάτω μέρος της σελίδας 12).

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

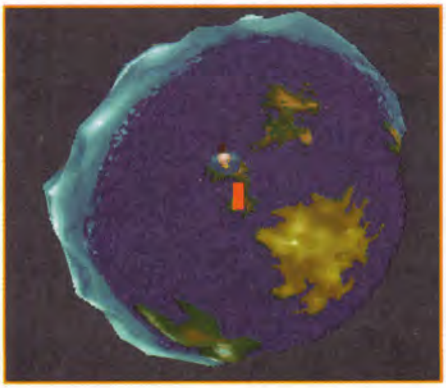
Ξεκινώντας μέσα στο κελί σου, στο άσυλο επίλεξε το AGGRESSIVE (F3) και με το F6/ADVANCED OPTIONS βάλε το στο MANUAL mode. Μόλις ο φρουρός στην πλατφόρμα έρθει ίσια με το έδαφος, με τα SPACEBAR και UP ARROW πλήκτρα κτύπα και σκότωσέ τον. Πάρτε το νόμισμα. Ανεβείτε



Δραπετεύοντας από το άσυλο.



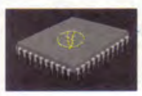
στην πλατφόρμα όταν ξαναρθεί. Στο τέλος της διαδρομής, ορμήστε πρώτα στον βορινό σκοπό (αυτός ενεργοποιεί το Alarm). Πάρε το νόμισμα. Σκοτώστε και τον άλλο φρουρό. Πάρε (πηγαίνεις πάνω του) το κλειδί. Κατέβα τις σκάλες και πήγαινε στην πύλη βόρεια. Ξεκλειδώνεις. Βάλε το mode κίνησης DISCREET, περίμενε το φρουρό που κάνει περιπολία και μόλις περάσει, στρίψε δεξιά και πήγαινε στο πιο χαμηλό κτίριο-πόρτα. Μέσα πήγαινε στα 2 lockers (ντουλάπια). Πάτα το SPACEBAR, ενώ είσαι σε normal mode. Βρίσκεις το Holomap και την ID κάρτα σου. Πήγαινε πίσω από το παραβάν. Ντύνεσαι νοσοκόμος. Στα 3 κάτω δεξιά LOCKERS σε normal mode πάτα το SPACEBAR. Βρίσκεις 3 καρδιές. Βγες, φύγε βόρεια και κάτω από τις σκάλες ψάξε τα βαρέλια (νόμισμα). Στα άλλα (διαγώνια κάτω) μια καρδιά. (Αν θες, σκοτώνεις και τους δύο άλλους φρουρούς, και ψάχνεις και το locker στο άλλο δωμάτιο.) Ανέβα τις σκάλες, πήγαινε δεξιά και μετά νότια. Σκότωσε τον 1ο φρουρό (αυτός ενεργοποιεί το alarm), πάρε την καρδιά και μετά σκότωσε



Δείγμα του χάρτη.

τον άλλον. Πάρε το κλειδί και βγες νότια από την έξοδο. Βγαίνεις από το άσυλο. Ψάξε στα βαρέλια δεξιά (τριφύλλι). Ανέβα τις σκάλες και πήγαινε νότια και δεξιά στα σκουπίδια. Μίλα (πάτα SPACEBAR) στον ποντικάνθρωπο. Σου λέει πώς να φύγεις από εδώ. Διάλεξε κίνηση DISCREET, ανέβα στα σκουπίδια και εδώ πάτα το SPACEBAR. Κρύβεσαι και όταν έρθει το σκουπιδιάρικο, πηδάς σε αυτό. Ετσι βγαίνεις έξω από την περίμετρο - σκοπιές του ασύλου. Το σκουπιδιάρικο σε ρίχνει σε ένα σωρό σκουπιδιών. Προχώρησε αριστερά, βάλε το DISCREET mode κίνησης και συνέχισε νότια. Ετσι περνάς τον ελέφαντα-φρουρό. Διάβασε τα δύο πόστερ στον τοίχο. Μπες στην πόρτα. Μίλα στον ποντικάνθρωπο. Πήγαινε στο chest και σε Normal mode πάτα το Spacebar. Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Μίνιμουμ 486/25 MHz.



4MB RAM. Θέλει NOEMS ή XMS μνήμη.



Στο σκληρό καταλαμβάνει 10.5 MB χωρίς τα SAVES.



Θέλει VESA driver για τα SVGA γραφικά 640x480x256 χρώματα.



Το πακέτο που είδαμε περιείχε 1 CD και μας το έδωσε η PLOTLINE ΕΠΕ.

STRATEGY REVIEW

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ

PANZER GENERAL

Διοικώντας τη γερμανική πολεμική μηχανή

Όσοι ασχολούνται με τα strategy ή τα Role Playing Games σίγουρα θα γνωρίζουν την αμερικανική SSI. Ιδιαίτερα στο χώρο των strategy-wargames έχει παρουσιάσει πάρα πολλούς επιτυχημένους τίτλους από τους οποίους όμως λίγοι έχουν κυκλοφορήσει και στην Ευρώπη. Η εταιρία θεωρείται κορυφαία σε αυτό το είδος στην άλλη άκρη του Ατλαντικού και μάλιστα έχει καθιερώσει ένα ιδιαίτερο στιλ στα παιχνίδια της, το οποίο έχει αντιγραφεί από πολλούς άλλους.

Η τελευταία κυκλοφορία της εταιρίας ονομάζεται Panzer General και φυσικά το θέμα της είναι δανεισμένο από τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Εσείς αναλαμβάνετε το ρόλο του στρατηγού και υπό τις διαταγές σας βρίσκονται όλες οι γερμανικές δυνάμεις που θα βρίσκονται στη γύρω περιοχή. Θα πρέπει να δοκιμάσετε τις ηγετικές σας ικανότητες σε επιθέσεις τεθωρακισμένων,

Μέχρι πρόσφατα δεν είχαμε την ευκαιρία να παρουσιάσουμε πολλά strategy-wargames κυρίως γιατί τα περισσότερα προέρχονται από την Αμερική και λίγα μόνο από αυτά έρχονται στην Ελλάδα αλλά και γενικότερα στην Ευρώπη. Το Panzer General είναι ένα τυπικό δείγμα τέτοιου παιχνιδιού.

• του Αργύρη Γιαγιά

αιφνίδιες εισβολές, αποστολές αλεξιπτωτιστών, καθώς και σε ναυτικές μάχες και αερομαχίες. Κατά τη διάρκεια του πολέμου θα μεταφερθείτε σε πολλά μέτωπα και θα έχετε την ευκαιρία να αλλάξετε τη ροή του πολέμου κατακτώντας, είτε τη Μεγάλη Βρετανία είτε τη Σοβιετική Ενωση, είτε, τέλος, ακόμα και τις Ηνωμένες Πολιτείες με απώτερο σκοπό φυσικά την κυριαρχία σε όλο τον κόσμο. Αυτό είναι με δυο λόγια το background story του παιχνιδιού και μένει να δούμε κατά πόσο αυτό εφαρμόζεται μέσα από ένα παιχνίδι.

Ξεκινώντας το παιχνίδι και έχοντας υπόψη ότι είχαμε τη CD-ROM έκδοση του παιχνιδιού, υπάρχει μια εισαγωγή η οποία μέσω video με στιγμιότυπα από τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, μας περιγράφει το story του παιχνιδιού. Στη συνέχεια θα εμφανιστεί το βασικό μενού όπου οι δύο κύριες επιλογές είναι οι Start Campaign και Play Scenario. Η πρώτη, όπως φυσικά καταλα-

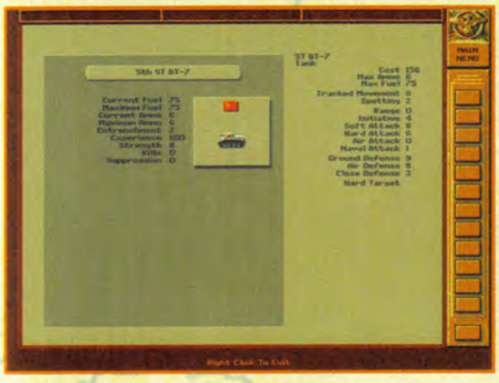




STRATEGY

REVIEW

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ



Εταιρία
SSI
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Τύπος
Strategy-Wargame
Επίπεδο δυσκολίας
Μέσο/Ανώτερο



βαίνετε, είναι ένα πλήρες campaign με λογική συνέχεια μεταξύ των μαχών και με έναν συγκεκριμένο σκοπό. Προτού όμως φτάσουμε εκεί, καλό είναι να έχουμε εξασκηθεί σε μεμονωμένα σενάρια. Διαλέγοντας λοιπόν τη δεύτερη επιλογή, θα εμφανιστούν τα 35 διαφορετικά σενάρια που υπάρχουν για να διαλέξουμε ένα. Εδώ θα βρείτε σενάρια όπου καλούμαστε να πολεμήσουμε στην Πολωνία, το Παρίσι, τη Βόρεια Αφρική, τη Μόσχα, το Βερολίνο, την Ουάσινγκτον, μέχρι τα Βαλκάνια και την Κρήτη. Επιλέγοντας κάποιο από τα σενάρια, εμφανίζεται ένα σύντομο briefing το οποίο όμως περιέχει ελάχιστα στοιχεία. Ετσι, αν θέλουμε μια γρήγορη μάχη και ένα εύκολο σενάριο, δεν μπορούμε να το διαπιστώσουμε εκ των προτέρων. Επίσης, πριν από την έναρξη του σεναρίου θα πρέπει να ορίσουμε το επίπεδο δυσκολίας (εύκολο, μέσο, δύσκολο) καθώς επίσης και το μέρος ποιας δύναμης θα διοικούμε (Γερμανοί - Σύμμαχοι). Αυτό μπορεί να γίνει μόνο στα σενάρια και όχι στο campaign όπου πάντα είμαστε με τους Γερμανούς. Τέλος, μπορούμε να επιλέξουμε αν θα παίξουν ένας ή δύο παίκτες ή το computer μόνο του. Αν αναρωτιέστε πώς







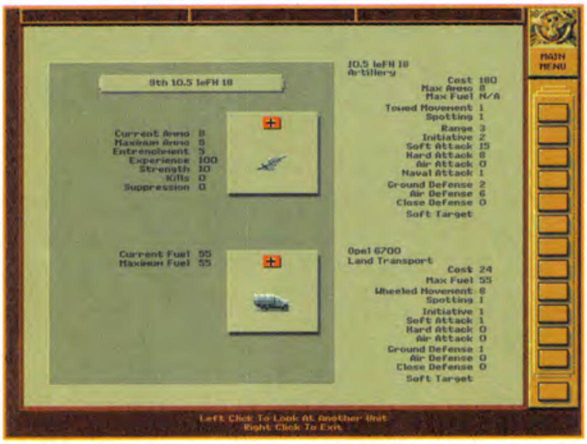
θα μπορούσαν να παίξουν δύο παίκτες σε ένα παιχνίδι στρατηγικής, αυτό είναι εύκολο. Το παιχνίδι παίζεται ανά turns. Δηλαδή, κάθε παίκτης ολοκληρώνει τις κινήσεις που έχει να κάνει, δηλώνει ότι τελειώνει η σειρά του και στη συνέχεια αναλαμβάνει ο άλλος παίκτης. Ομως στο two players mode πάνω στον ίδιο υπολογιστή αυτό είναι κάπως ανιαρό, μια και μέχρι να ολοκληρώσει τις κινήσεις του ο ένας παίκτης, μπορεί να έχει περάσει πάρα πολύ μεγάλο χρονικό διάστημα κατά το οποίο ο άλλος παίκτης δεν μπορεί να κάνει τίποτα. Σε αυτό το σημείο λοιπόν πρέπει να πούμε ότι υπάρχει μια πιο ενδιαφέρουσα παραλλαγή σε αυτό το θέμα. Μπορούμε να επιλέξουμε κάποιο σενάριο και να παίξουμε μόνοι μας το ένα turn και στη συνέχεια να κάνουμε ένα e-mail σώσιμο (μέχρι δύο τέτοια save games). Θα δημιουργηθεί στο δίσκο ένα αρχείο με όνομα PBM.SV1 ή PBM.SV2 το οποίο μπορούμε να στείλουμε μέσω δικτύου ή modem σε ένα φίλο. Αυτός θα το φορτώσει, θα παίξει τη δική του σειρά στο παιχνίδι και θα κάνει και πάλι την προηγούμενη διαδικασία. Μόλις πάρετε και εσείς το ανανεωμένο save game, θα το φορτώσετε και αφού δείτε τι κινήσεις έχει κάνει, κάνετε το δικό σας turn και ούτω καθεξής. Με αυτόν τον τρόπο μπορούμε να παίξουμε παράλληλα το παιχνίδι με κάποιο φίλο που βρίσκεται μακριά, αλλά σί-





γουρα η ολοκλήρωση κάποιου σεναρίου θα διαρκέσει πολλές ημέρες.

Οσοι έχετε παίξει το Battle Isle 2, ο τρόπος παιχνιδιού στο Panzer General θα σας φανεί πολύ οικείος, μια και στην ουσία πρόκειται για το ίδιο Engine. Ετσι, ο χάρτης χωρίζεται σε μικρά εξάγωνα, σε καθένα από τα οποία μπορούμε να τοποθετήσουμε μια μονάδα. Με το δεξί πλήκτρο του mouse πάνω σε μια μονάδα αμέσως εμφανίζονται όλα τα πιθανά εξάγωνα στα οποία μπορεί αυτή να μετακινηθεί. Μπορούμε όμως να κινηθούμε και έξω από αυτό το όριο αν πρόκειται να κάνουμε κάποια επίθεση. Αν λοιπόν ο αντίπαλος είναι μέσα στο βεληνεκές, αμέσως το mouse θα μετατραπεί σε στόχαστρο και επιλέγοντάς το θα κάνουμε επίθεση. Αν αυτή είναι επιτυχής, θα μπορούμε στη συνέχεια να κάνουμε και μετακίνηση της μονάδας, αν θέλουμε. Κατά τη διάρκεια της μάχης, η επιτυχία ή η αποτυχία φαίνεται από τα ειδικά animations που θα εμφανιστούν και τα οποία δείχνουν την πορεία της μάχης. Οπως και τα περισσότερα από τα options του παιχνιδιού, έτσι και αυτά τα animations μπορούν να είναι on ή off, καθώς επίσης και streght report κάθε μονάδας. Το πιο σημαντικό που θα πρέπει να προσέχετε συνεχώς είναι οι προμήθειες κάθε μονάδας. Ειδικά σε σενάρια που διεξάγονται σε έρημο, τα στρατεύματα μπορεί πολύ γρήγορα να ξεμείνουν από πυρομαχικά, καύσιμα ή και από τα δύο. Για να επανεφοδιάσουμε μια μονάδα, απλώς πάμε πάνω σε αυτήν και πατάμε το κατάλληλο πλήκτρο, αλλά θα μας στοιχίσει το τέλος της σειρά γι' αυ-



ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- **O** Κεντρικό μενού επιλογών
- **M** Χάρτης
- **A** Χάρτης αέρος
- **T** Εμφάνιση γεωφυσικού χάρτη
- **V** Ενεργοποίηση view mode
- **W** Δελτίο καιρού
- **P** Τοποθέτηση μονάδας
- **$** Αγορά μονάδας
- **G** Επιλογή μονάδας
- **N** Επόμενη μονάδα
- **F12** Τέλος γύρου
- **Alt E** Τέλος γύρου
- **F1** Μουσική on/off
- **F** Ηχος on/off
- **F** Δύναμη μονάδων
- **X** Quit/Save game

Με το ποντίκι πάνω σε μια μονάδα

- **R** Αντικαταστάτες
- **U** Επανεφοδιασμός
- **E** Ειδικοί αντικαταστάτες
- **L** Εξέταση μονάδας
- **S** Εφόδια

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα strategy που διατηρεί την παράδοση και το στιλ της SSI, προσαρμοσμένα όμως στις σύγχρονες απαιτήσεις.

ΓΡΑΦΙΚΑ	83
ΗΧΟΣ	77
ΑΝΤΟΧΗ	86
GAMEPLAY	99

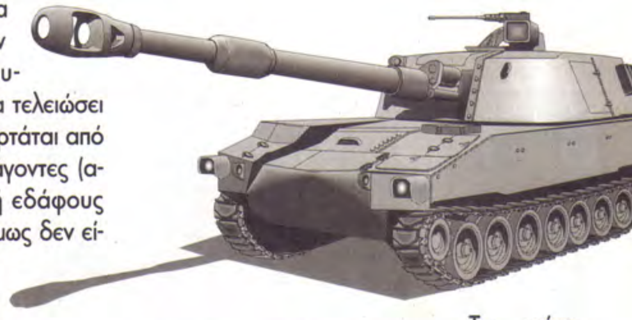
84%

STRATEGY REVIEW



τήν. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορούμε να προμηθευτούμε ενισχύσεις ή και νέες μονάδες χρησιμοποιώντας τα "prestige points". Αυτά τα κερδίζουμε ύστερα από επιτυχημένες μάχες ή αιχμαλωτίζοντας εχθρικές δυνάμεις. Το τι θα προμηθευτείτε και πότε, είναι από τις πιο σημαντικές αποφάσεις που θα πρέπει να πάρετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Και αυτό δεν είναι απλώς ένα σχόλιο, καθώς η επιτυχία στο Panzer General είναι κάτι αρκετά δύσκολο, ακόμα και στο πιο εύκολο επίπεδο. Γι' αυτόν το λόγο, άλλωστε, υπάρχει και ειδικός scenario editor με τον οποίο μπορούμε να αλλάξουμε τα δεδομένα ενός σεναρίου ώστε να γίνει ευκολότερο ή και δυσκολότερο.

Κατά τα φαινόμενα λοιπόν το Panzer General δείχνει ένα πολύ καλό πολεμικό strategy παιχνίδι. Ομως τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά. Μέχρι τώρα δεν αναφέραμε πώς μπορείτε να φτάσετε στη νίκη, και είναι κάτι που και μέσα στο παιχνίδι δεν αναφέρεται πουθενά. Το πότε θα τελειώσει ένα σενάριο εξαρτάται από διάφορους παράγοντες (απώλειες, κατοχή εδάφους κ.ά.), οι οποίοι όμως δεν είναι σταθεροί, με αποτέλεσμα να μην ξέρουμε σε ποιο σημείο θα πρέπει να επικεντρώσουμε το ενδιαφέρον μας κατά τη διάρκεια της μάχης. Στο τέλος του σεναρίου απλώς θα ενημερωθείτε για το αν έχετε νικήσει ή έχετε χάσει (και όχι με ποιο τρόπο ή γιατί έγινε αυτό) και σίγουρα από τη SSI θα περιμέναμε κάτι καλύτερο σε αυτόν τον τομέα. Επίσης, όπως είπαμε και στην αρχή, το τι πρέπει να κάνουμε σε κάθε σενάριο δεν είναι ξεκάθαρο, ενώ στο manual δεν αναφέρονται καν τα σενάρια του παιχνιδιού. Ο μόνος τρόπος που βρήκαμε, ώστε να έχουμε κάποια επιπλέον ενημέρωση σχετικά με τα σενάρια του παιχνιδιού, είναι μέσω ενός read-me αρχείου όπου αναφέρονται λεπτομέρειες, αλλά εάν δεν έχετε εκτυπωτή για να υπάρχει γραμμένο, καλύτερα να το ξεχάσετε.



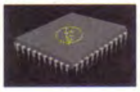




Το μόνο που δεν αναφέραμε σχετικά με το Panzer General είναι ότι τρέχει σε SVGA mode, με αποτέλεσμα τα γραφικά του (όπου υπάρχουν αυτά) να είναι πολύ καλής ποιότητας. Αυτό είναι όμως κάτι δευτερεύον για ένα τέτοιο είδος παιχνιδιού. Εδώ αυτό που παίζει πρωτεύοντα ρόλο είναι το gameplay το οποίο είναι αρκετά προσεγμένο. Τα 35 σενάρια και το πολύ μεγάλο campaign υπόσχονται πολλές ώρες παιχνιδιού, ενώ ταυτόχρονα διαθέτει και κάποιες καινοτομίες όσον αφορά στο two players mode. Τα αρνητικά του στοιχεία εντοπίζονται στον τομέα briefing των σεναρίων και γενικότερα στο manual.

Συμπερασματικά, πρόκειται για ένα ενδιαφέρον strategy-wargame το οποίο υπογράφει μια εταιρία-αυθεντία στο είδος. ■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



386 και άνω.



4MB RAM.



CD-ROM και 1 MB στον σκληρό δίσκο.



SVGA 640x480.



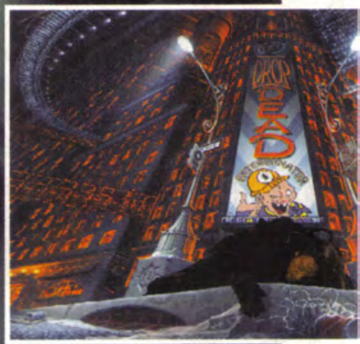
Διατίθεται σε CD-ROM και μας το προσέφερε η Vertigo.

NOCTROPOLIS

Το NOCTROPOLIS θα μείνει στην ιστορία των adventures στη χώρα μας ως το πρώτο -adventure επαναλαμβάνω- που κυκλοφόρησε με ελληνικές οδηγίες. Τη θεωρώ πολύ σημαντική κίνηση και εύχομαι να αποτελέσει παράδειγμα προς μίμηση και για τις υπόλοιπες εταιρίες που εισάγουν computer games. Για το παιχνίδι αυτό καθαυτό; SVGA γραφικά 640x480 και ο κόσμος των κόμικς στις οθόνες σας.

• του Αντρέα Τσουρινάκη









ADVENTURE
REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

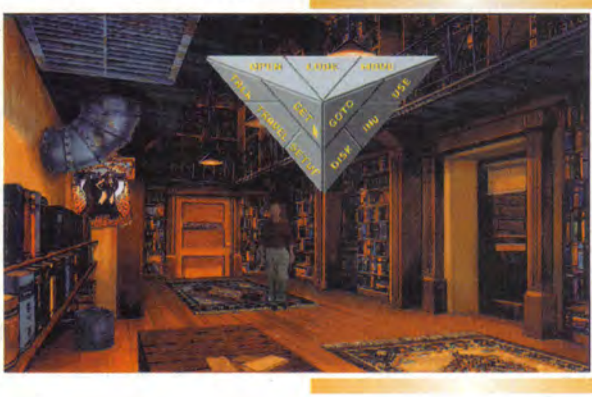
Θεωρώ ότι η απόφαση της PLOTLINE ΕΠΕ να κυκλοφορεί στο εξής τα παιχνίδια των εταιριών που αντιπροσωπεύει αποκλειστικά με ελληνικές οδηγίες είναι πραγματικά πρωτοποριακού χαρακτήρα. Ενα "υπερχρόνιο" αίτημα των Ελλήνων gamers γίνεται επιτέλους πραγματικότητα. Και όχι μόνον αυτό. Τα παιχνίδια έρχονται σε πολύ φθηνές τιμές, προσιτές πιστεύω στους περισσότερους από εσάς. 8.000 δρχ. για ένα CD game τέτοιου επιπέδου, όταν άλλα έχουν από 17-24.000. Ε, όπως και να γίνει, είναι τεράστια διαφορά. Υποστηρίξτε αυτήν την προσπάθεια, αγοράζοντας το παιχνίδι, ώστε αυτή η κίνηση να συνεχιστεί. Πρώτα απ' όλα συμφέρει εμάς τους απλούς χρήστες. Καιρός όμως να περάσουμε στην περιπέτειά μας.



ΕΤΑΙΡΙΑ
Flashpoint / Electronic Arts
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-Drive
ΤΥΠΟΣ
3-D graphics animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Εύκολο/Μέσο

ΣΕΝΑΡΙΟ

Είσαι ο Peter Grey, ένας μανιώδης αναγνώστης περιοδικών κόμικς και τα πράγματα δεν πάνε καθόλου καλά στην προσωπική σου ζωή. (Πού να δείτε τι γίνεται στη δική μου! Χαμός στο ίσιωμα! Τέλος πάντων, συνεχίζουμε...) Η δουλειά σου πάει άσχημα, η γυναίκα σου σε έχει παρατήσει για τον καλύτερό σου φίλο, ενώ η υπόλοιπη ζωή σου είναι και αυτή χάλια. (Με τέτοια σενάρια παθαίνω "distress". Ο παπαγάλος μου πέθανε, η μοτοσικλέτα μου έχει πρόβλημα, το μηχανάκι μου - άλλοι έχουν δύο αμάξια, εγώ έχω δύο μηχανές! - έκλεισε 14 1/2 χρόνια ζωής, η "φιλενάδα" μου προτίμησε τον ιμπεριαλισμό της Αμερικής από τα γαλαζοπράσινα μάτια μου, έχασε και ο Ολυμπιακός από τον Παναθηναϊκό, ε! πολλά θέλει ο άνθρωπος για να πάθει!!). Προσπαθώντας να βρεις τρόπους διαφυγής από αυτόν τον κόσμο που σε συνθλίβει, αρχίζεις σιγά-σιγά να αποτραβιέσαι από την πραγματικότητα και να αφήνεσαι όλο και πιο πολύ στις φαντασιώσεις σου. (Το δικό μου φάρμακο; Τζαζ μουσική, σκάκι, εκδρομές και να βρίζεις αναίτια, έτσι για να ξεσκάσεις, τον καλύτερο φίλο σου



Δείγμα της πυραμίδας-interface.



Εξω από την Οπερα.

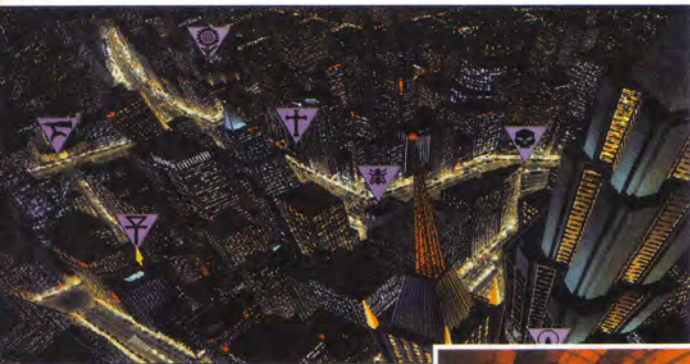
που είναι "βαζέλας"). Ετσι, κάποια μέρα, διαβάζοντας ένα κόμικς μπροστά στην τηλεόραση αποκοιμιέσαι και μεταφέρεσαι κυριολεκτικά στον κόσμο της φαντασίωσής σου.

Η ιστορία είναι βασισμένη στην πολύ σπουδαία δουλειά του Shaun Mitchell, του δημιουργού του Darksheer, ήρωα της πόλης Noctropolis. Στην πόλη αυτή, όπου κυριαρχεί το σκοτάδι και το έγκλημα, ο πάτερ Desmond αποτελεί την κύρια πηγή ελπίδας. Μαζεύει τα εγκαταλελειμμένα παιδιά από τους δρόμους, προσπαθώντας να τους διδάξει άλλους τρόπους ζωής. Ενα από τα παιδιά αυτά κατόρθωσε να μάθει τα μυστικά της Αδελφότητας των Ιπποτών. Με τη βοήθεια του ιερού συμβόλου της αδελφότητας, του Noctroglyph, ένα αντικείμενο απίστευτων δυνάμεων, ο περιβόητος Darksheer έκανε την εμφάνισή του. Ο ναός της αδελφότητας έγινε το ορμητήριό του, γνωστό με το όνομα Shadowlair. Στον αδιάκοπο αγώνα του ενάντια στο "κακό", μια μέρα ήρθε αντιμέτωπος με την πιο γρήγορη "κάμα" που μπορούσε να αντιληφθεί ένα γήινο μάτι. Η περίφημη Stiletto έγινε ο αχώριστος σύντροφός του. Μαζί σκόρπισαν τον τρόμο πάνω στον εγκληματικό κόσμο της πόλης. Καιρό μετά, και για λόγους που μόνο ο ίδιος γνωρίζει, αποφάσισε να χωρίσει από την Stiletto, αν και η σχέση τους είχε εξελιχθεί πια σε ερωτική. Ο ίδιος ανακοίνωσε ότι έκλεισε τον κύκλο του και ότι ήρθε ο καιρός να αποτραβηχτεί. Η πόλη έπαθε σοκ μαθαίνοντας αυτά τα νέα.



Ο καθεδρικός ναός.

ADVENTURE REVIEW



Δείγμα του χάρτη μέσω του οποίου κινείσαι.



Η περίφημη Succubus.

Κάπου εδώ κάνει την εμφάνισή του ο ήρωας της περιπέτειάς μας, ο Peter Grey. Μία "ειδική έκδοση" κόμικς του αγαπημένου σου ήρωα λειτουργεί ως χρονομεταφορά ανάμεσα στην πραγματικότητά σου και τον κόσμο του Darksheer. Πρώτο σου μέλημα να συναντήσεις τον πάτερ Desmond. Μετά πρέπει να κερδίσεις την εμπιστοσύνη της Stiletto, η οποία μετά το χωρισμό της έγινε απόκοσμη και αλκοολική. Μόνο με τη βοήθειά της ως νέος Darksheer θα μπορέσεις να αγωνιστείς, προκειμένου να σταματήσεις τα διαβολικά σχέδια της πιο εγκληματικής διάνοιας που γνώρισε πότε ο κόσμος, του τρομερού Flux. Ο Flux στην καρδιά των σατανικών του σχεδίων έχει βάλει ένα: το θάνατο του Darksheer. Εσύ, ως Peter Grey, δεν έχεις λοιπόν να κάνεις τίποτε άλλο, παρά να αγωνιστείς για τη ζωή σου.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του είναι από τα καλύτερα που έχω δει. Σε ανάλυση 640x480 έχει γίνει άψογη δουλειά. Ειδικά τα ON SCREEN κόμικς που διαβάζεις είναι το κάτι άλλο. (Σε αυτά κάνοντας κλικ στις εικόνες εμφανίζονται οι διάλογοι!) Το κλίμα της αυθεντικής Noctropolis έχει δοθεί και με το παραπάνω. Οι χρωματισμοί είναι το κάτι άλλο. Τα backgrounds είναι όλα σχεδιασμένα με το χέρι, ενώ οι ήρωες είναι "digitized". Η μουσική του είναι πολύ καλή και τα διάφορα ηχητικά εφέ σπουδαία. Οι ομιλίες είναι αρκετά καθαρές. Ο χειρισμός του χρησιμοποιεί ένα ιδιόμορφο interface και ακριβώς σε αυτό το σημείο το παιχνίδι εμφανίζει αρκετά προβλήματα. Πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse, εμφανίζεται η πυραμίδα-interface. Αυτή περιέχει τις εντολές OPEN (O), LOOK (L), MOVE (M), TALK (T), GET (G), TRAVEL (C), SETUP (ESCAPE ή S), GOTO (W), INVENTORY (I), USE (U). Quit κάνεις και με τα ALT+X. Στο SETUP περιλαμβάνονται τα QUIT, TEXT ON/OFF (για να βλέπεις και κείμενο) και οι ρυθμίσεις ήχου-μουσικής. Στο DISK (D) περιλαμβάνονται τα SAVE/LOAD. Για να δεις ένα αντικείμενο στο inventory σου, πατάς το INV και μετά κάνεις αριστερό κλικ στο εν λόγω αντικείμενο. Για να χρησιμοποιήσεις ένα αντικείμενο από το inventory σου, επιλέγεις πρώτα την εντολή USE. Για να κινηθείς από δωμάτιο σε δωμάτιο, επιλέγεις την εντολή GOTO και μετά κάνεις κλικ στην επιθυμητή έξοδο. Για να ταξιδέψεις από το ένα μέρος στο άλλο, επιλέγεις το TRAVEL και εμφανίζεται ο χάρτης της πόλης. Σε αυτόν, αν έχεις μάθει κάποια νέα διεύθυνση θα εμφανιστεί, έτσι ώστε κάνοντας κλικ σε αυτήν (στο icon της) να μεταφερθείς εκεί. Οι συνομιλίες γίνονται στο στιλ των adventures της Access, δηλαδή εμφανίζονται διάφορες φράσεις (RESPONSE 1, 2, 3 κ.λπ.) και εσύ διαλέγεις αυτήν που θεωρείς σωστή. Για να φύγεις από την πυραμίδα-interface, χωρίς να κάνεις τίποτα, πατάς το δεξί πλήκτρο του mouse έξω από αυτήν ή το πλήκτρο SPACE. Πού είναι τα προβλήματα στο χειρισμό; Αυτά κυρίως εντοπίζονται στο ότι δεν καταλαβαίνεις ποια αντικείμενα της οθόνης είναι "αξιο-



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Κορυφαία γραφικά, θα ενθουσιάσει τους φίλους των κόμικς αφού περιέχει μερικά από αυτά ON SCREEN. Αξίζει συγχαρητήρια το γεγονός της ύπαρξης ΕΛΛΗΝΙΚΩΝ οδηγιών (manuals). Μοναδικό του μειονέκτημα το ότι είναι σχετικά εύκολο. Πάντως, πρέπει να το δείτε γιατί δείχνει επιπλέον την κατεύθυνση της σύγχρονης τεχνολογίας.

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΜΟΥΣΙΚΗ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΔΡΑΣΗ	80

80%

ποιήσιμα". Ούτε αυτά ξεχωρίζουν, ούτε ο κέρσορας αν πάει σε αυτά δείχνει κάποια ένδειξη. Ετσι τις περισσότερες φορές πρέπει να κάνεις παντού στην οθόνη LOOK και GET, ώστε να ανακαλύψεις (και αν) αυτά που θέλουν οι προγραμματιστές. Επειδή τα γραφικά είναι υψηλής ανάλυσης -άρα όλα "μικρά" σχεδιασμένα- αυτή η προσπάθεια σχεδόν σε όλες τις τοποθεσίες καταντάει μαρτύριο, αμαυρώνοντας έτσι την ποιότητα του adventure. Πίεση χρόνου για την έγκαιρη κυκλοφορία; Ελλειψη έμπειρων playtesters; Ποιος ξέρει. Ενα τελευταίο: από τα καλύτερα μέρη του νέου αυτού interface είναι όταν ρωτάς κάποιον για πρόσωπα ή πληροφορίες που ήδη ξέρεις. Τότε εμφανίζεται ένα ειδικό μενού όπου τα πρόσωπα απεικονίζονται με τις φωτογραφίες τους, ενώ οι άλλες πληροφορίες με διάφορα άλλα icons. Πολύ εντυπωσιακό.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι ιδιόμορφη. Τα γραφικά και τα κόμικς είναι φοβερά. Η μουσική πολύ καλή. Τι δεν πάει καλά; Κατά τη γνώμη μου, ο συνδυασμός των σχεδιασμένων γραφικών και οι digitized χαρακτήρες που αντικειμενικά δεν είναι πρόσωπα κόμικς. Θα προτιμούσα χίλιες φορές σχεδιασμένους χαρακτήρες. Η δράση του δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολη, ούτε οι γρίφοι του. Αντίθετα, θα έλεγα ότι είναι πολύ εύκολο. Εξαίρεση αποτελεί η εκνευριστική αναζήτηση των αντικειμένων που θα πρέπει να πάρεις από κάθε οθόνη. Ως αποτέλεσμα, ο θάνατος είναι τόσο συχνός, που δεν πιστεύεις στα μάτια σου. Εδώ υπάρχει σαφής έλλειψη σωστού gameplay και playability. Οι γρίφοι είναι σχετικά απλοί, αν έχεις εντοπίσει τα σωστά αντικείμενα, αφού οι περισσότερες οθόνες δράσης είναι αυτοτελείς στη λύση τους. Ας δούμε μερικούς γρίφους. Στο door puzzle, προς το τέλος αριθμούμε τα balls στην πόρτα από NW προς κέντρο 1, 2, 3. Από NE προς κέντρο 4, 5, 6. Από κέντρο προς νότια 7, 8, 9. Και τέλος κάτω δεξιά την 10. Η σωστή σειρά που πρέπει να κάνεις κλικ είναι 9-2-6-3-8-5-2-8-4-1-9-10. Τέλος, στο Observatory που πρέπει να πάρεις κάποια αντικείμενα και ο θάνατος είναι συνεχής, κάνε SAVE (A). Πήγαινε δίπλα στον τοίχο και πάρε το screwdriver. Κάνε SAVE (B). Σημείωσε τώρα ότι αν σκοτωθείς και ξανακάνεις RESTORE θα έχεις το screwdriver, αλλά είσαι πάλι στην πόρτα. Αυτό είναι εξαιρετικά βοηθητικό. Μετά παίρνεις το OIL CAN. Κάνε SAVE (Γ). Τέλος, μετακίνησε την πλατφόρμα και χρησιμοποίησε το oil cam και το screwdriver. Πάρε τα Lens και το Logbook. Μετακίνησε και πάλι την πλατφόρμα στο ισόγειο και κάνε SAVE (Δ). Τώρα φύγε.



Στα υπόγεια του Μαυσωλείου.



Στο Greenhouse.

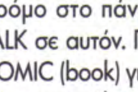


Δείγμα του interface, πού ρωτάς για πρόσωπα, τοποθεσίες και αντικείμενα.

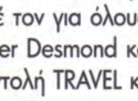
ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Κάνε LOOK και GET στους λογαριασμούς (BILLS) πάνω στο τραπέζι στο κάτω μέρος της οθόνης. Κάνε LOOK στις δύο πόρτες και OPEN στη βόρεια. Κάνε GOTO στην ανοικτή πόρτα. Πας στο γραφείο σου. Κάνε LOOK και GET στο γράμμα (LETTER) πάνω στο γραφείο και κάτω από τη λάμπα, στο διαζύγιο (DIVORCE PAPERS) στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης (μόλις που φαίνονται) και στα σημειώματα (NOTICES) κάτω από το γραφείο. Τέλος, κάνε LOOK και GET στο κόμικς πάνω στο μικρό "σκαμπό-πουφ" (ottoman σημαίνει καναπές, ντιβανοκασέλα, αλλά αυτό δεν είναι καναπές) στο κάτω μέρος της οθόνης. Διάβασε προσεκτικά όλο το κόμικς. Κάνε κλικ σε κάθε σχέδιο. Οταν το διαβάσεις, κάνε δεξί κλικ έξω από αυτό (ή πάτα το SPACE BAR). Βλέπεις ένα όνειρο-φαντασίωση. Κτυπά το κουδούνι. Κάνε GOTO στην πόρτα και στο βιβλιοπωλείο κάνε TALK TO DOOR (!!!). Στον παράξενο courier, πες τις 2-1-4. Κάνε LOOK στο δέμα και μετά GET σε αυτό. Διάβασε πολύ προσεκτικά το νέο κόμικ που παίρνεις. (Η "special edition" που προαναφέραμε.) Ανοιξε το inventory σου και κάνε κλικ (LOOK) σε όλα τα αντικείμενα. Κάνε USE το SILVER TOKEN και τηλε-χρονομεταφέρεσαι στον κόσμο της πόλης NOCTROPOLIS. Εδώ κάνε LOOK. Κάνε LOOK στον εφημεριδοπώλη (NEW STAND) που βρίσκεται στο δρόμο στο πάνω μέρος της οθόνης. Κάνε TALK σε αυτόν. Πες τις 1-2-1-2. Δώσε του το COMIC (book) για την εφημερίδα. Τώρα ρώτησέ τον για όλους και όλα. Ειδικά για τον Father Desmond και το Cathedral. Επέλεξε την εντολή TRAVEL και στο χάρτη της πόλης "ρολαρέ" τον προς τα πάνω. Κάνε κλικ στο icon CATHEDRAL. Η συνέχεια επί της οθόνης σας. ■

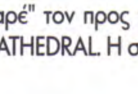
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



386SX ή ανώτερο.



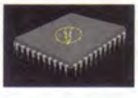
Μίνιμουμ 4MB RAM. 500K της συμβατικής μνήμης και 3072K της XMS μνήμης.



Στο σκληρό καταλαμβάνει 0.5MB χωρίς τα SAVES.



Απαιτεί Vesa driver, μια και τρέχει σε SVGA 640x480x256 χρώματα.



Το πακέτο που περιέχει 1 CD και manual, με ελληνικές οδηγίες παρακαλώ, μας το έδωσε η PLOTLINE ΕΠΕ.

Nascar Racing

Επιστροφή στους αμερικανικούς αγώνες

Αν και προσπαθούμε να περιλαμβάνουμε στο τεύχος παρουσιάσεις των παιχνιδιών παράλληλα με την κυκλοφορία τους στην Ελλάδα, όσον αφορά στο Nascar Racing καθυστερήσαμε κάπως, αφού έχει κυκλοφορήσει από τα μέσα Ιανουαρίου. Κατά συνέπεια, πολλοί από εσάς θα έχετε ήδη παίξει αυτό το παιχνίδι, καθώς σημείωσε μια σχετικά καλή αγοραστική κίνηση στην αγορά της Αθήνας, κυρίως της Στουρνάρη και των γύρω δρόμων.

Αν όμως δεν το έχετε αποκτήσει ακόμα, καλό θα είναι να διαβάσετε το υπόλοιπο κείμενο, καθώς υπάρχουν αρκετές ενστάσεις για το πόσο καλό ή κακό είναι αυτό το παιχνίδι. Δεδομένου μάλιστα ότι έχει προηγηθεί αρκετή "διαφήμιση" από πολλούς προτού ακόμα κυκλοφορήσει, θα πρέπει να είμαστε ιδιαίτερα απαιτητικοί.

Ξεκινώντας λοιπόν από την κατασκευάστρια εταιρία (Papyrus), ήδη έχουμε κάποιο μέτρο σύγκρισης, αφού είναι η ίδια που κυκλοφόρησε πέρυσι το πολύ καλό σε γενικές γραμμές IndyCar Racing. Ο προκάτοχος ουσιαστικά του Nascar Racing διέθετε πάρα πολύ καλά γραφικά και καλό ήχο, ωστόσο το gameplay δεν ήταν το καλύτερο δυνατό.

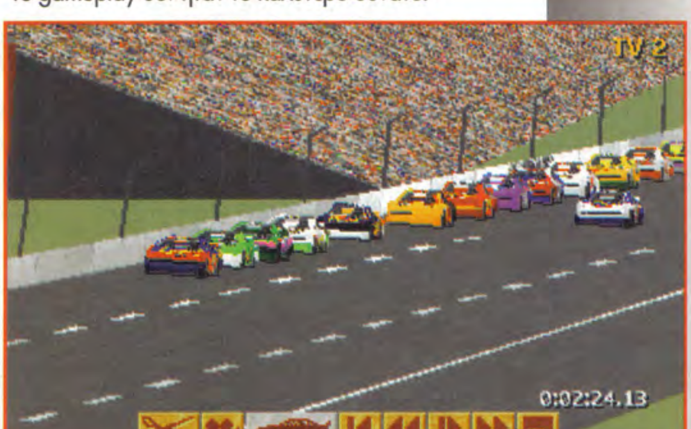
Περίπου ένα χρόνο μετά την κυκλοφορία του IndyCar Racing από την Papyrus, η εταιρία επιστρέφει με μία παραλλαγή στο ίδιο -σχεδόν- θέμα. Σε ποια σημεία μοιάζει και σε ποια διαφέρει το Nascar Racing από τον προκάτοχό του και ποιο από τα δύο είναι αυτή τη στιγμή το καλύτερο στο χώρο; Οι απαντήσεις στο review που ακολουθεί.

Του Αργύρη Γιαγιά

Αν μάλιστα είστε οπαδοί του Formula One Grand Prix της Microprose, όπως και εγώ προσωπικά, τότε θα έχετε περισσότερες ενστάσεις, καθώς οι μισές πίστες του IndyCar Racing ήταν κυκλικές. Οσοι λοιπόν το θεωρείτε αρνητικό στοιχείο, θα δείτε ότι τώρα τα πράγματα είναι ακόμα χειρότερα, καθώς από τις 9 πίστες του Nascar Racing μόνο μία δεν είναι οβάλ.

Το θετικό βέβαια είναι ότι δεν χρειάζεται να κάνουμε πολλές αλλαγές στο setup κατά τη διάρκεια ενός πρωταθλήματος από πίστα σε πίστα, εκτός από την τελευταία που είναι και η διαφορετική.

Ας δούμε όμως το παιχνίδι από την αρχή, βήμα προς βήμα. Το πρώτο από τα πολλά εντυπωσιακά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού είναι η εισαγωγή του. Χωρίς να διαφέρει κατά πολύ από αυτήν του IndyCar Racing, είναι πιο ατμοσφαιρική, καθώς βλέπουμε συνεχώς πλάνα από διαφορετικές κάμερες ενός αγώνα σε εξέλιξη, ενώ ταυτόχρονα ακούμε ένα rock instrumental, το οποίο "δένει" πάρα πολύ με την εικόνα. Μάλιστα, το όλο θέμα θυμίζει έντονα διαφημιστικό ταινίας "Προσεχώς" και όχι εισαγωγή computer game, αφού έχει όλα τα στοιχεία (δράση, ένταση, γρήγορη αλλαγή πλάνων, έ-





Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ

ντονη μουσική) τα οποία συνθέτουν ένα τέτοιο διαφημιστικό. Αν νομίζετε ότι τα πλάνα που βλέπετε έχουν δημιουργηθεί μόνο για το σκοπό της εισαγωγής, κάνετε λάθος. Οπως θα δείτε παρακάτω, υπάρχουν και μέσα στο παιχνίδι.

Ιδιαίτερη εντύπωση μας έκαναν τα γραφικά, κυρίως των αυτοκινήτων, στα οποία περιλαμβάνονται ακόμα και τα διαφημιστικά αυτοκόλλητα που υπάρχουν συνήθως στα αυτοκίνητα καθώς και το νούμερο των αγωνιζομένων! Επισημαίνουμε ότι τα γραφικά είναι πολύ πιο ευδιάκριτα στην έκδοση του παιχνιδιού σε CD-ROM, η οποία υποστηρίζει ανάλυση SVGA. Θα πρέπει όμως να διαθέτετε και 8 MB μνήμης, σε αντίθεση με τα 4 MB που χρειάζεται η έκδοση σε δισκέτες (τη στιγμή που γραφόταν αυτό το κείμενο, δεν ήταν διαθέσιμη).



Μετά το τέλος της πολύ καλής εισαγωγής, εμφανίζεται το βασικό μενού. Η πρώτη επιλογή σας πρέπει να είναι η Preseason Testing, όπου θα μπορέσετε να τρέξετε σε μία από τις πίστες, μαθαίνοντας το αυτοκίνητο αλλά και την ίδια την πίστα.

Επιλέγουμε λοιπόν την πίστα και σε λίγο βρισκόμαστε πίσω από το τιμόνι ενός αυτοκινήτου, το οποίο μπορεί να φτάσει μέχρι και τα 400 χλμ./ώρα! Αυτό σημαίνει ότι απαιτούνται κάποιοι ιδιαίτεροι χειρισμοί για να το κατευθύνουμε σωστά, οι οποίοι πολλές φορές διαφέρουν από αυτούς που έχουμε συνηθίσει μέχρι τώρα. Ετσι στην πρώτη στροφή διαπιστώνουμε ότι κάθε απότομη κίνηση προκαλεί απότομη μετατόπιση βάρους του αυτοκινήτου, με αποτέλεσμα αυτό να έχει την τάση να φεύγει από την πορεία του (υπερστροφή). Και αν πιστεύετε ότι με ένα απλό "ανάποδο τιμόνι" θα διορθώσετε τα πράγματα, κάνετε λάθος. Τα αυτοκίνητα αυτά διαθέτουν πολύ μεγαλύτερο βάρος από ό,τι τα νορμάλ, το οποίο σε συνδυασμό με την υψηλή ταχύτητα καθιστά



Εταιρία
Papyrus/Virgin
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Τύπος
Racing Simulator
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο

πολύ δύσκολη την επαναφορά τους στις σωστές γραμμές οδήγησης. Ετσι, θα πρέπει να μάθετε να οδηγείτε στις προκαθορισμένες γραμμές και να αποφεύγετε τους απότομους ελιγμούς οι οποίοι, τις περισσότερες φορές, θα έχουν τα αντίθετα αποτελέσματα από τα επιθυμητά. Για να τα καταφέρετε φυσικά, θα πρέπει πρώτα να έχετε κάνει πάρα πολλούς γύρους σε κάθε πίστα, στους οποίους θα πρέπει κάθε φορά να βελτιώνετε το χρόνο σας ή, αλλιώς, τη μέση ωριαία ταχύτητά σας, καθώς αυτό είναι το στοιχείο που εμφανίζει το πρόγραμμα έπειτα από κάθε γύρο.

Κατά τη διάρκεια όμως αυτών των δοκιμών, θα διαπιστώσετε ότι από κάποιο σημείο και μετά δεν μπορείτε να βελτιώσετε τις επιδόσεις σας, ενώ ταυτόχρονα τα υπόλοιπα αυτοκίνητα (ακόμα και στο μικρότερο επίπεδο δυσκολίας) πραγματοποιούν πολύ καλύτερες. Τότε είναι η ώρα να πάτε στο γκαράζ και να αναλάβει ο μηχανικός σας. Ο μηχανικός είναι κι αυτός ένας ρόλος τον οποίο θα πρέπει να παίξετε. Θα πρέπει λοιπόν να στήσετε έτσι το αυτοκίνητο, ώστε να αντέχει τις υψηλές ταχύτητες που αναπτύσσονται, την ανομοιογενή φθορά των ελαστικών, την αστάθεια που παρουσιάζει σε ορισμένες στροφές και πολλά άλλα. Η προϋπηρεσία σε παιχνίδια όπως το Formula One Grand Prix και κυρίως το IndyCar Racing θα σταθεί πολύτιμος αρωγός σε αυτό το σημείο, αφού σε πολλούς από εσάς ορισμένες παράμετροι, τις οποίες θα χρειαστεί να αλλάξετε, θα φανούν "κινέζικα". Αν όμως ξέρετε τι πρέπει να κάνετε, τότε θα δημιουργήσετε ένα αυτοκίνητο ικανό να προσπερνάει όλα τα άλλα σαν να ήταν σταματημένα. Σε αυτό το σημείο το Nascar Racing πραγματικά δεν έχει αντίπαλο, αν και πολλοί θα θεωρήσουν σπαζοκεφαλιά όλες αυτές τις περίεργες ρυθμίσεις. Ωστόσο είναι ένα πολύ προσεγμένο σημείο.



Αφού κάνουμε λοιπόν αρκετούς δοκιμαστικούς γύρους και στη συνέχεια μερικούς προκριματικούς, οι οποίοι θα καθορίσουν την κατάταξή μας στη σειρά εκκίνησης, τότε μπορούμε να ξεκινήσουμε έναν κανονικό αγώνα. Εδώ, ακόμα και αν έχετε παίξει το

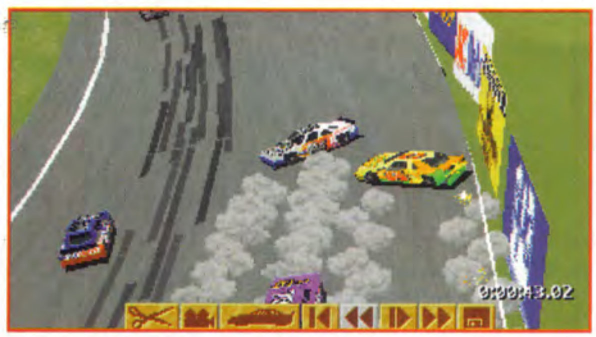
SIMULATION REVIEW





IndyCar Racing, τα πράγματα είναι διαφορετικά. Η εκκίνηση γίνεται εν κινήσει, ενώ πολλοί κανονισμοί διαφέρουν από αυτούς της ευρωπαϊκής ή της αμερικανικής formula. Ετσι, μπορείτε άνετα να προκαλέσετε ατύχημα σε άλλα αυτοκίνητα ή ακόμα και να τα τρακάρετε, χωρίς να έχετε κάποιες κυρώσεις. Αν όμως από τα ατυχήματα δημιουργηθούν πολλές "παγίδες" στην πίστα, τότε θα εμφανιστεί ένα pace car, το οποίο θα πρέπει να ακολουθούν όλα τα αυτοκίνητα μέχρι να κρίνουν οι οργανωτές ότι η πίστα είναι ασφαλής. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα σε έναν αγώνα 40 γύρων τους 22 να κάνουμε "γύρω-γύρω όλοι" τα αυτοκίνητα το ένα πίσω από το άλλο και φυσικά, μέσα στους υπόλοιπους 18, δεν καταφέραμε να διεκδικήσουμε κάποια καλή θέση. Αυτό το option μπορεί να απενεργοποιηθεί, αλλά τότε θα χάσει την αληθοφάνεια το παιχνίδι και θα μετατραπεί σε αγώνα "demolition". Αν όμως είστε λάτρεις των αμερικανικών αγώνων αυτοκινήτου, όλα τα προαναφερθέντα δεν σας αγγίζουν καθόλου. Γι' αυτό ας περάσουμε σε στοιχεία που έχουν να κάνουν με αυτό καθεαυτό το παιχνίδι.





Οπως προαναφέραμε, από την εισαγωγή έχουμε την ευκαιρία να δούμε πολύ καλά γραφικά και λήψεις από πολλές κάμερες. Αυτό είναι λοιπόν κάτι που παραδόξως δεν αλλάζει και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Τα γραφικά του Nascar Racing είναι τα καλύτερα που έχουμε δει μέχρι τώρα σε car racing simulation. Καμία σύγκριση με τα γραφικά του Formula One Grand Prix, ενώ είναι πολύ πιο βελτιωμένα σε σχέση με αυτά του IndyCar Racing. Οταν μάλιστα έχετε ενεργοποιημένα όλα τα γραφικά και στο μέγιστο δυνατό detail, το αποτέλεσμα είναι πολύ ρεαλιστικό. Διακρίνονται ακόμα και τα νούμερα των αυτοκινήτων, οι άνθρωποι μέσα στα pits και τις κερκίδες, μέχρι και οι διαφημίσεις στα πλαϊνά του δρόμου. Για ακόμη μία φορά όμως, τα εντυπωσιακά γραφικά δεν συνδυάζονται και με ταχύτητα από πλευράς παιχνιδιού. Ετσι, σε έναν υπολογιστή 486/66 και με όλα τα γραφικά σε maximum detail, το αυτοκίνητό μας μοιάζει να κινείται με ταχύτητα "σκαραβαίου". Ακόμα και σε Pentium υπολογιστή το αποτέλεσμα δεν είναι πολύ καλύτερο και μόνον εφόσον μειώσουμε μερικά από τα γραφικά, το παιχνίδι κινείται σε αξιοπρεπείς ρυθμούς. Είναι ένα πρόβλημα που παρατηρούμε πολύ συχνά τελευταία, το οποίο είναι ενδει-

ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

- **1-9** Ενεργοποίηση/Απενεργοποίηση ορισμένων γραφικών
- **F1** Συνεχής εμφάνιση των χρόνων σας
- **F2** Θέση σας μέσα στον αγώνα
- **F3** Υπολογισμός απόστασης με τα καύσιμα που έχετε
- **F4** Θερμοκρασία ελαστικών
- **F5** Πίεση ελαστικών
- **F6** Κατανομή βάρους
- **F7** Θέση των spoiler
- **F8** Εμφάνιση ετοιμότητας των pits

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Οδηγώντας σταθερά με πάνω από 300 χλμ./ώρα μπροστά σε αμερικανικό κοινό.

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	92
GAMEPLAY	82
ΑΝΤΟΧΗ	86

91%





κτικό της "αδιαφορίας" των εταιριών παραγωγής software για τους χρήστες υπολογιστών μικρότερης ισχύος από... Pentium. Ευτυχώς όμως, το Nascar Racing έχει δύο εξωτερικά views, τα οποία κάνουν το παιχνίδι λίγο πιο γρήγορο αλλά και αρκετά πιο εθιστικό. Και τα δύο δείχνουν το αυτοκίνητο από το πίσω μέρος (κάθε view από άλλη γωνία) και έτσι το παιχνίδι παίρνει μια πιο arcade μορφή και θυμίζει αντίστοιχο coin-op που κυκλοφορεί αυτή την εποχή. Περισσότερες γωνίες λήψης υπάρχουν κατά τη διάρκεια του replay, το οποίο μάλιστα έχει και πολύ μεγάλη διάρκεια. Εκεί μπορείτε να δείτε το αυτοκίνητό σας, αλλά και όποιο από τα άλλα θέλετε, υπό οποιαδήποτε γωνία μπορείτε να σκεφτείτε και να δημιουργήσετε ένα φιλμάκι, το οποίο θυμίζει έντονα σκηνές από την ταινία Days of Thunder. Σίγουρα οι πιο εντυπωσιακές είναι οι δύο τηλεοπτικές κάμερες.





Αν λοιπόν μείναμε εντυπωσιασμένοι από τα γραφικά και τα πολλά views που διαθέτει το παιχνίδι, δεν θα μπορούσαμε να πούμε κάτι λιγότερο για τον ήχο. Σε στερεοφωνικό ήχο θα έχετε την ευκαιρία να απολαύσετε πολλά ηχητικά εφέ καθώς και κάποια συνοδευτική μουσική σε ορισμένα σημεία. Αν μάλιστα διαθέτετε δυνατά ηχεία με προενίσχυση, πραγματικά θα νιώσετε τις στιγμές που προσπερνάτε ή σας προσπερνούν σαν να βρίσκεστε μέσα στο αυτοκίνητο. Ενα από τα επίσης πολύ καλά σημεία του παιχνιδιού.

Θα κλείσουμε αναφέροντας ένα ακόμα θετικό, αλλά και μία παράλειψη. Το θετικό είναι ότι υπάρχει multiplayer option race και έτσι μπορούμε, μέσω ενός σειριακού καλωδίου ή μέσω modem, να παίξουμε εναντίον ενός φίλου, κάτι που σίγουρα έχει μεγαλύτερο ενδιαφέρον. Η παράλειψη αφορά στα γραφικά των αυτοκινήτων. Συγκεκριμένα, η Papyrus είχε υποσχεθεί ότι το PaintShop, το οποίο διατίθεται έξτρα για το IndyCar Racing και με το οποίο μπορούσες να "βάζεις" ο ίδιος το αυτοκίνητό σου, θα υπήρχε στο Nascar Racing. Δυστυχώς όμως κάτι τέτοιο δεν βρήκαμε μέσα στο παιχνίδι και μέχρι στιγμής δεν έχει ανακοινωθεί εάν και πώς θα κυκλοφορήσει αυτό.

Σταθμίζοντας τα θετικά και αρνητικά του παιχνιδιού, δεν μπορούμε να πούμε ότι είναι αδιάφορο. Σίγουρα δεν έχει αντίπαλο στον τομέα των γραφικών και του ήχου, ενώ διαθέτει και χαρακτηριστικά (replay - views) που το κάνουν αξιοπρόσεκτο. Ομως, εάν θεωρείτε το gameplay βασικό προσόν για ένα παιχνίδι, τότε σίγουρα δεν είναι το καλύτερο που κυκλοφορεί. Προσωπικά μου αρέσει ακόμα το Formula One Grand Prix, αλλά εάν σας αρέσουν οι αγώνες "αμερικανικού τύπου", τότε μεταξύ Nascar και IndyCar προτιμήστε το πρώτο, καθώς κερδίζει στα σημεία τον προκάτοχό του.

■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

- 486.
- 8 MB RAM.
- CD-ROM και 4.5 MB στο σκληρό δίσκο.
- VGA 640x480 με 256 χρώματα.
- Διατίθεται σε CD-ROM. Διάθεση και αντιπροσωπία Plotline.

HINTS & TIPS

Στη στήλη αυτή, μπορείτε να βρείτε κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς! Ενεργοποιηθείτε! Περιμένουμε τις δικές σας επιστολές, με τα δικά σας Hints'n'Tips, στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e-mail στο user-id Argiris, για τα μέλη της CompuLink.

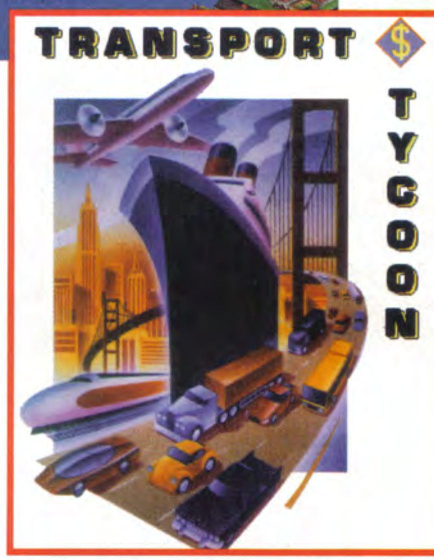
Επιμέλεια: Α. Γιαγιάς

Τον τελευταίο καιρό διαπιστώνω με χαρά ότι στέλνετε συνεχώς περισσότερα γράμματα με δικά σας hints'n'tips και απορίες για παιχνίδια. Οπως καταλαβαίνετε, ο περιορισμένος χώρος της στήλης μάς αναγκάζει να δημοσιεύουμε σχετικά λίγα κάθε φορά, αλλά πάντα θα προσπαθούμε για το καλύτερο δυνατό. Και για να μη φλυαρούμε, ξεκινάμε αμέσως.



Rise of the Robots

Σίγουρα το Rise of the Robots δεν είναι από τα καλύτερα beat-'em up που έχουμε ήδη παρουσιάσει. Ωστόσο, εάν ασχολείστε με αυτό το παιχνίδι, το tip που ακολουθεί ίσως σας ενδιαφέρει. Στην κεντρική οθόνη, αν πατήσετε τα πλήκτρα [αριστερό βέλος], [αριστερό βέλος], [δεξί βέλος], [δεξί βέλος], τότε μπορείτε να παίξετε έχοντας τον Supervisor. Επίσης μπορείτε να παίξετε σε two players' mode, Military vs Military, πατώντας επίσης στην κεντρική οθόνη [αριστερό βέλος], [δεξί βέλος].



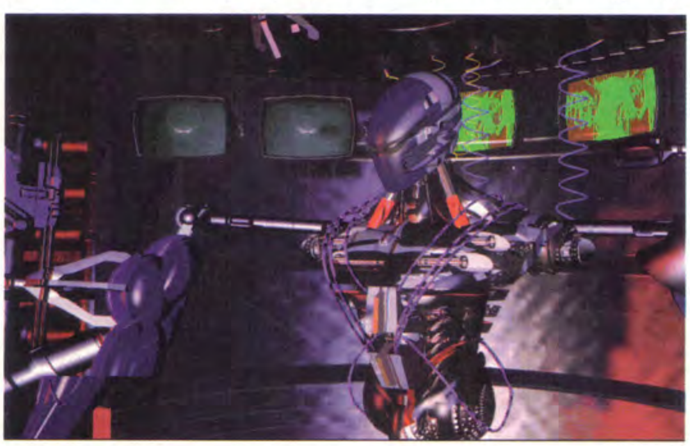
Aladdin

Αν σας αρέσει αυτό το arcade-platform game (review σε άλλες σελίδες του περιοδικού), τότε δεν θα πρέπει να ξεχάσετε τη συμβουλή που ακολουθεί. Βεβαιωθείτε ότι δεν θα χάσετε τα extra gems που θα βρείτε στο τρίτο level. Για να τα συλλέξετε, χτυπήστε τα καλάθια τα οποία δεν έχουν ένα σκοινί να βγαίνει έξω από αυτά και αυτά τα οποία δεν αντιδρούν όταν έχετε το φλάουτο.

Transport Tycoon

Ενα από τα καλύτερα strategy των τελευταίων μηνών. Σίγουρα όμως όχι από τα πιο εύκολα. Αν λοιπόν θέλετε μια μικρή βοήθεια, ακολουθήστε αυτό το tip. Αν θέλετε να εξασφαλίσετε ότι οι άλλοι αντίπαλοι δεν θα αποκτήσουν αρκετά λεφτά από τις συγκοινωνίες των δρόμων, βρείτε έναν κεντρικό δρόμο που ανήκει στον computer και πάνω από αυτόν περάστε μια σιδηροδρομική γραμμή.

Στη συνέχεια περάστε με μπουλντόζα και γκρεμίστε το κομμάτι αυτό. Κατά έναν περίεργο τρόπο ο computer δεν ξαναχτίζει αυτό το μέρος, αν και προηγουμένως ήταν δικό του.





TIPS ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

FIFA International Soccer

Από ό,τι μας είπαν οι περισσότεροι αναγνώστες, το tip που δημοσιεύσαμε για το πώς να βάζετε γκολ στο FIFA International Soccer ήταν πολύ χρήσιμο. Ομως ο φίλος της στήλης Μανώλης Χρυσός μας έστειλε μερικές ακόμα χρήσιμες συμβουλές για το παιχνίδι.

"Ωραίο το κόλπο που κάθεσαι μπροστά στον τερματοφύλακα όταν κάνει βολέ και κατά 90% έχεις πετύχει γκολ, αλλά δεν έχει και ουσία, αφού χάνεις τη μαγεία να βάλεις θεαματικό γκολ. Μπορείς, λοιπόν, όταν επιτίθεσαι - άσχετα με την πλευρά του γηπέδου όπου παίζεις - μετά τη μεσαία γραμμή και ενδιάμεσα με τη γραμμή της μεγάλης περιοχής, να σουτάρεις με φάλτσο και να μπει γκολ κατά 60-80% ανάλογα με τη δύναμη της αντίπαλης ομάδας. Αυτό επιτυγχάνεται όταν παίζεις με joystick κουνώντας το μοχλό απότομα διαγώνια μπροστά και αριστερά και με το πληκτρολόγιο πατώντας το αριστερό κουμπί και το πάνω ταυτόχρονα, και μετά το κουμπί που σουτάρει. Επίσης σουτάρεις δυνατά όταν, προτού σουτάρεις, κουνήσεις το μοχλό ή πατήσεις το κουμπί στο πληκτρολόγιο προς τα πίσω ή κάτω αντίστοιχα. Ψηλά σουτ αντίστοιχα μπροστά και πάνω. Στις διαγώνιες κατευθύνσεις επιτυγχάνονται γενικά τα φάλτσα. Κάνοντας λοιπόν συνδυασμούς με τις διαγώνιες κατευθύνσεις και πάνω ή κάτω, πετυχαίνεις θεαματικό γκολ. Δεν γίνεται βέβαια πάντα, καθώς εξαρτάται από τη δύναμη της αντίπαλης ομάδας. Επαναλαμβάνω ότι οι κατευθύνσεις είναι ίδιες άσχετα με την πλευρά όπου παίζεις. Μια άλλη ωραία στρατηγική είναι όταν στην αρχή του παιχνιδιού κάνεις τρίπλες στη μεγάλη περιοχή. Επειτα από αλλεπάλληλες τρίπλες και αν τελικά δεν σου πάρουν την μπάλα, έχεις ένα 50-60% να σου κάνουν πέναλτι και πολλές φορές ο αντίπαλος παίκτης "τρώει" κίτρινη ή κόκκινη (αν βάλεις τα φάουλ στο φουλ στο αρχικό menu επιλογών). Φυσικά, με το κόλπο του διαγώνιου σουτ μπροστά και αριστερά πάντα μπαίνει γκολ. Με το κολπάκι αυτό μπορείτε να αποβάλετε 2-4 παίκτες, οπότε τα πράγματα αργότερα είναι ευκολότερα. Στο replay ενός γκολ, όταν θες να παρακολουθήσεις έναν συγκεκριμένο παίκτη, δείξε πάνω του και το τετράγωνο γίνεται σταυρός. Πατάς το κουμπί του σουτ και καθ' όλη τη διάρκεια του replay δείχνει αυτόν τον παίκτη. Αντίθετα, αν κουνήσεις το μοχλό και φανεί το τετραγωνάκι, βλέπεις πάλι όλη τη φάση."



Railroad Tycoon

Και ενώ είχα τελειώσει πάνω από 10 φορές (από τα πιο αγαπημένα μου) το πολύ καλό αυτό παιχνίδι και πάντα με πολύ κόπο για να επιτύχω καλύτερο σκορ, ο Κώστας Γρηγοράκης μας έστειλε ένα tip που θα κάνει τη ζωή όλων των παικτών πιο εύκολη. Αν χρειάζεστε χρήματα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, βγείτε στη μεγάλη οθόνη που δείχνει ολόκληρο το χάρτη της περιοχής και πατήστε SHIFT και $ όσες φορές θέλετε και θα πάρετε όσα λεφτά θέλετε. Για να δείτε το νέο ποσό, θα πρέπει να επιστρέψετε σε Local view.

(Σημ.: Αν δεν λειτουργήσει, πατήστε ALT, SHIFT και $.)

UFO

Ενα έξυπνο tip από την Παρασκευή Γρηγορίου για αυτό το πολύ καλό παιχνίδι. Οταν επιτεθούν εξωγήινοι στη βάση των X-COM και έχετε Elerium - IIS, τότε βάζετε το Elerium - IIS να το κρατάνε οι στρατιώτες και παίζετε κανονικά. Αν νικήσετε, θα πρέπει κανονικά να έχετε αποκτήσει 1.200 Elerium - IIS (περίπου).

XWING

Σίγουρα θα είναι πολλοί αυτοί που έχουν το XWing και έχουν βαρεθεί να δίνουν κωδικούς κατά την εισαγωγική οθόνη. Επειδή λοιπόν οι περισσότεροι δεν θα αποκτήσουν τη CD-ROM έκδοση που κυκλοφορεί αυτήν τη περίοδο (review σε άλλες σελίδες), θα βρουν πολύ χρήσιμο το tip που ακολουθεί. Μας το έστειλε ο Βέργος Δημήτρης. Επειδή είναι λίγο εκνευριστικό να ψάχνουμε στο (ή για το) manual κάθε φορά που θέλουμε να παίξουμε, ιδού ένα μικρό tip που μπορεί να κάνει τη ζωή μας πιο εύκολη.

Ανοίξτε με έναν Disk Editor (π.χ. το Disk Edit των Norton Utilities) το αρχείο FRONTEND.OVL που υπάρχει στο Directory του XWing. Θα βρείτε τους κωδικούς από το Offset 516274 (κωδικός MANTOOINE) έως και το Offset 516714 (κωδικός ATRIVIS) - συνολικά 32 κωδικοί. Τώρα δεν έχετε παρά να αντιμετωπίσετε τα νούμερα που υπάρχουν σε αυτά τα Offset με τον αριθμό 00. Ξεκινώντας το XWing, όταν σας ζητήσει και πάλι κωδικό εισόδου, πατήστε κατευθείαν το OK για να μπείτε στο παιχνίδι.

Μερικά ακόμα παιχνίδια "σπασμένα" με το πρόγραμμα EOL 22, όπως μας τα έστειλε ο Ιωάννης Κανάκης.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΠΛΗΚΤΡΟ	ΔΙΕΥΘ.	ΚΑΤΑΧΩΡ.
MOKTAR (άπειρες ζωές)	ναι	5afb	CS
MOKTAR (άπειρη ενέργεια)	ναι	5af9	CS
TITUS THE FOX (άπειρες ζωές)	ναι	6b09	CS
TITUS THE FOX (άπειρη ενέργεια)	ναι	6b0b	CS
DANGEROUS DAVE II (σφαίρες)	όχι	9162	DS
DANGEROUS DAVE II (ζωές)	όχι	8cb4	DS

Μεγάλο τόλμημα για τη στήλη και για εμένα προσωπικά. Για πρώτη φορά η λύση ενός παρά πολύ καλού, και μεγάλου σε έκταση, RPG. Γι' αυτό και κράτησε τρία τεύχη. Και ακόμα με κυνηγά ο αρχισυντάκτης μας, ο Γιάννης. Συνέχεια φωνάζει: "Ακου τρία τεύχη!!!". Θέλω να πιστεύω ότι θα σας βοηθήσει σε οποιοδήποτε σημείο και αν έχετε δυσκολία και να απολαύσετε το Dark Sun II.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ DARK SUN II
Μέρος Γ' (και τελευταίο)

ΠΑΙΡΝΟΝΤΑΣ ΤΟ FIRE RUBY

Εχοντας ενεργοποιήσει με τα coals των volcano tapestry, πήγαινε κοντά της και κάνε LOOK και USE σε αυτήν. Απάντησε YES και βρίσκεσαι στην Volcano area. Κάνε τα κατάλληλα spells (IRON SKIN, Level 5, αν το έχει ο Cleric-Earth) και σκότωσε τους 2 Fire Drake στα δεξιά. Πάρε τα 2 Fire Drake Hide, που θα τα πουλήσεις στον Notaku στο παζάρι. Προχώρησε νότια. Σκότωσε τους Draxans που σου επιτίθενται. Πάρε τα υπάρχοντά τους (αν δεν χωρούν στο inventory σου, ρίξε τα στο έδαφος για να τα πάρεις αργότερα). Πήγαινε αριστερά και λίγο κάτω, στη λάβα, σκότωσε τα fire elementals και σώσε τον Prosser. Μίλα μαζί του. Πήγαινε νότια και αριστερά και σκότωσε όλους τους Draxans στην κρυψώνα. Πάρε ή ρίξε στο έδαφος τα όπλα τους. Πήγαινε νότια στον κήπο. Μίλα ειρωνικά στους φρουρούς. Μπες, μίλα στους γεωργούς και πάρε ένα Groza stalk φυτό-ρίζα. Πήγαινε όλο δεξιά στο νεκρό Draxan και πάρε του το scroll. Διάβασέ το (inventory, δεξί κλικ στο scroll, αριστερό κλικ στη δεξιά ζωγραφιά). Φύγε και πήγαινε βόρεια και δεξιά στον γκρίζο διάδρομο. Σε σταματούν οι Verini. Μίλα μαζί τους. Σκότωσε τους Draxans που σας επιτίθενται. Πάρε ή ρίξε στο δρόμο τα όπλα τους. Μιλάς με τον Rhone. Μπες στο Temple (εν ανάγκη ξαναμίλα του). Μίλα στην Chander με τα μπλε. Προχώρησε δεξιά. Οταν τελειώσει η συνάθροιση, μιλάς με τους Chander και Galinix. Πήγαινε νότια και αριστερά. Κάνε REST στο camp και μίλα στην Chander. Ρώτησέ την για όλα. Φύγε και πήγαινε βόρεια και δεξιά από την meeting area στον Fori. Μίλα μαζί του για όλα. Φύγε και πήγαινε κάτω δεξιά στον Nortemus (γκρίζο). Πες του ότι ο Fori σου ζήτησε να εξερευνήσεις το θάνατο του Sorval. Πες ότι είστε "ουδέτερη ομάδα". Ρώτησέ τον για όλα και πάρε την άδεια να επισκεφθείς τη βόρεια και τη νότια πτέρυγα. Πήγαινε στη βόρεια πτέρυγα. Μίλησε με τους Zydeko (Πάνω αριστερά. Πάρε όσα spells βρεις από τη νότια βιβλιοθήκη του. Μπορεί να σου φτιάξει τα spells που σου λέει. Για να περνούν οι ώρες, κάνε συνέχεια REST στο camp), Elovan (Πάνω δεξιά. Σε αυτόν πουλάς ό,τι όπλα πήρες από τους Draxans προηγουμένως. Μπορείς να βγεις και να πάρεις τα υπόλοιπα και να τα πουλήσεις σε αυτόν. Σου λέει να του φέρεις Drake Claws), Kell (του δίνεις το sword shard για να σου φτιάξει ένα όπλο) και Jakath (κάτω δεξιά). Πήγαινε στα τρία δωμάτια στη μέση περίπου. Μπες στο πιο δεξί. Είναι του Sorval. Κάνε LOOK στο κάτω μέρος της δεξιάς πόρτας και μπες. Κάνε USE στο βιβλίο του Sorval στο έδαφος. Διάβασέ το. (Το αριστερό δωμάτιο είναι του Galinix και το βόρειο του Nortemus.) Φύγε και πήγαινε στη νότια πτέρυγα. Πήγαινε στο δωμάτιο ακριβώς δίπλα στην είσοδο. Μίλησε στον Talo το μάγειρα (αν δεν είναι εδώ, φύγε και ξαναγύρισε μέχρι να τον βρεις). Διάβασε το βιβλίο με τις συνταγές στο πάτωμα. Πήγαινε λίγο νότια και δεξιά στον Xarax. Φτιάχνει πολύτιμα potions. Μίλα μαζί του. Ζήτησε του Potions of Healing. (5 συνολικά. Ακολούθησε την ίδια τακτική με τον Zydeko για να περάσει η ώρα.) Πήγαινε δίπλα στα αγάλματα. Κάνε LOOK στο πιο νότιο, το πεσμένο. Κάνε LOOK στη βάση του. Βρίσκεις glass powder (να είσαι ακριβώς δίπλα). Κάνε LOOK στο ακριβώς επάνω και δεξιά άγαλμα (Beast). Βρίσκεις ένα note. Διάβασέ το στο inventory σου (δεξί κλικ, αριστερό στη δεξιά ζωγραφιά). Μίλησε με όλους στην πτέρυγα αυτή (Brotel, Prosser κ.λπ.). Γύρνα στη βορινή πτέρυγα. Ρώτα τους όλους για όλα (glass powder και "...Sorval was



Μπαίνοντας στο δωμάτιο Galinix.



Ψάχνοντας στα σκουπίδια, πάντα στο δωμάτιο του Galinix.



Βρίσκοντας το amulet του Sorval.



Πρέπει να υποσχεθείς ότι δεν θα βλάψεις τον Ulbin.



" Ψευτοαπειλώντας" τον Ulbin σου λέει πού έχει κρύψει το amulet του Sorval.

murdered"). Γύρνα στη μεσαία πτέρυγα. Πήγαινε κάτω δεξιά στο μαγειρείο και μίλα στον Talo. Δώσε του τη ρίζα που έχεις. Φύγε και πήγαινε στη νότια πτέρυγα, στο δωμάτιό του. Μίλα στον Talo. Σου λέει για τον Galinix. Ξαναγύρνα στη μεσαία πτέρυγα και μίλα στον Nortemus. Πες του για τη δολοφονία του Sorval και το scroll-note που βρήκες. Καλεί μια γενική συνάντηση των Verini.

Μετά πήγαινε στη νότια πτέρυγα στο δωμάτιο του Prosser. Μίλα του και ζήτησέ του το βιβλίο του Sorval. Διάβασέ το στο πάτωμα. Πάρε το και πήγαινε στη βιβλιοθήκη (νότια από το seal chamber). Τώρα πια κάνε LOOK στην πιο βόρεια βιβλιοθήκη (ράφια) και στα δεξιά. Βρίσκεις το Sorval's journal και ένα κλειδί. (Πάρε το από το έδαφος, αν δεν περάσει "αυτόματα" στο inventory σου.) Μίλα στον Galinix που έρχεται. Διάβασε το βιβλίο. Ρώτα όλους και ειδικά τον Elovan για το κλειδί. Τώρα πήγαινε στη μεσαία πτέρυγα στους τάφους (tombs). Μίλα με τους φρουρούς και επιθεώρησε τον τάφο του Sorval. Ενας φρουρός σου λέει ότι σε θέλει ο Rhone και ότι έπιασαν σαν κλέφτη των τάφων τον Ulbin. Πήγαινε στη φυλακή, στη βόρεια πτέρυγα και κάνε LOOK-USE στην πόρτα. Μίλα στο φρουρό. Σου λέει ότι θέλεις άδεια από τον Rhone. Κάνε LOOK-USE στην πόρτα του Galinix. Δεν σε αφήνει να μπεις. Βρες τον Rhone (συνήθως ή στην πύλη ή στη βόρεια πτέρυγα). Κάνε SAVE (A). Μίλα στον Rhone. Πες του για τον Galinix και συμφώνησε στη βοήθειά του. Πήγαινε στο δωμάτιο απέναντι από τον Galinix και κάνε SAVE (B). Κλείσε την πόρτα (LOOK-USE στο κάτω-κάτω μέρος της πόρτας). Περίμενε να έρθει ο φρουρός που παίρνει τον Galinix. Αν αυτό δεν συμβαίνει (κάποιο time-bug), ξαναπροσπάθησε κάνοντας RESTORE την Α ή τη Β θέση μέχρι αυτό να γίνει. (Κάποιες φορές χρειάζεται να περιμένεις 3-4 λεπτά!! Αν παρά τις προσπάθειές σας δεν έρχεται ο φρουρός, αφήστε αυτό το κομμάτι της λύσης και πηγαίνετε εκεί όπου μιλάτε με τον Rhone για τον Ulbin). Μόλις φύγει ο Galinix με το φρουρό, άνοιξε την πόρτα σου και κάνε LOOK-USE στο επάνω τμήμα της πόρτας του Galinix. Διάλεξε να την ξεκλειδώσεις με το κλειδί που σου έδωσε ο Rhone. Μπες γρήγορα μέσα και στην NW γωνία κάνε LOOK-USE στα σκουπίδια (TRASH) 4-5 φορές. Να είσαι κοντά στα σκουπίδια. Βρίσκεις ένα note. Πάρε το από το έδαφος, βάλε το στο inventory σου και φύγε. Τώρα τριγύρνα σε όλους τους σημαντικούς χαρακτήρες του παιχνιδιού και ρώτα τους γι' αυτό το note. Πήγαινε στη φυλακή (βόρεια πτέρυγα) και κάνε LOOK-USE στην πόρτα. Ο φρουρός δεν σε αφήνει. Ξαναβρές τον Rhone και ζήτα του την άδεια για να δεις τον Ulbin. Γύρνα στη φυλακή και κάνε LOOK-USE στην πόρτα. Μέσα μίλησε στο φρουρό SILVAN για όλα. Πήγαινε στο βορινό κελί και μίλησε στον Ulbin. Οταν τελειώσει η συζήτησή σας, γύρνα στον Silvan και ζήτα τη βοήθειά του. Υποσχέσου ότι δεν θα κτυπήσεις τον Ulbin. Πήγαινε γρήγορα στο κελί και συνέχισε να προχωρείς προς τον Ulbin. Αυτός τελικά θα σου αποκαλύψει πού έχει κρυμμένο το Sorval's amulet. Πήγαινε και πλησίασε στην πόρτα του φυλακισμένου Draxan. Μιλάς μαζί του. Πήγαινε στη μεσαία πτέρυγα, στο δωμάτιο πάνω από το REST-CAMP. Πλησίασε στον τοίχο με την πέτρα και κάνε SAVE. Τώρα κάνε LOOK-USE στην πέτρα. Εχοντας μιλήσει με τον Ulbin τη μετακινείς και βρίσκεις το amulet του Sorval. Σε αυτό βρίσκεις ένα χαρτί που κατηγορεί το μελλοντικό δολοφόνο του Galinix. Την ίδια στιγμή όμως σκοτώνεται και ο Nortemus. Κατηγόρησε τον Galinix σαν δολοφόνο. Αποδέξου την αποστολή να βρεις το Fire Ruby. Βάλε οπωσδήποτε το GAME DIFFICULTY (στο GAME MENU - SET PREFERENCES) στο EASY, αλλιώς θα χάνεις από χρόνο! Στο κάτω επίπεδο (LAVA LEVEL) προχώρησε νότια και σκότωσε τους 2 Fire Drake. Πάρε τα Fire Drake Hide. Προχώρησε προς τα δεξιά. Σκότωσε την ομάδα των Draxans που σου επιτίθεται. Συνέχισε προς τα δεξιά. Μόλις τα παιδιά των Verini πέσουν και ζητήσουν βοήθεια, γύρνα λίγο πίσω και πήγαινε βόρεια στο pillar (κολόνα - βράχος). Πήγαινε ακριβώς από πάνω του. Τώρα ή κάνε τον USE (PUSH) για να τον ρίξεις ή κάνε USE ένα Grappling Hook στο pillar για να σώσεις τα Verinis Children. Δέξου και οδήγησέ τα μέχρι τη σκάλα για να φύγουν. Ξαναγύρνα πίσω και πήγαινε όλο δεξιά και μετά βόρεια, άκρη-άκρη στον τοίχο. Σκότωσε την ομάδα των Draxans που σου επιτίθεται ξαφνικά. Προχώρησε βόρεια και μίλησε με τον ετοιμοθάνατο Galinix. Τώρα κάνε SAVE. Πήγαινε λίγο νότια και αριστερά. Αρχίζει η μάχη.

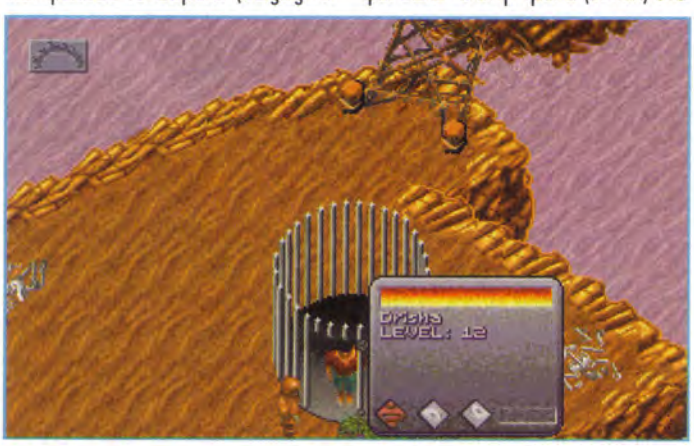
Κάνοντας USE ένα Grappling Hook (πάνω σε κάθε pillar), προχώρησε όλο αριστερά σκοτώνοντας όλους τους Draxans. Αφού κερδίσεις τη μάχη, πήγαινε όλο αριστερά και σε ένα μέρος πηδάς πάνω στα moving stones. (Πατώντας άκρη-άκρη αυτά δεν αλλάζουν, πατώντας στη μέση μερικά απ' αυτά μετακινούνται.) Πήγαινε αρχικά, σχηματίζοντας τη σωστή διαδρομή, όλο αριστερά και πάρε τα Drake Claws. Τώρα σχηματίζοντας τη σωστή διαδρομή πήγαινε όλο νότια. Θέλει αρκετή προσπάθεια. Οταν τα καταφέρεις και περάσεις τα moving stones, σκότωσε τους Draxans. Πήγαινε από το μονοπάτι και κάνε επίθεση κατά των Draxans. Σκότωσε τα magma golems και τους Draxans. Ακολούθησε το μονοπάτι κυνηγώντας τον αρχηγό τους. Εκεί με τα πολλά pillars πήγαινε νότια. Αν είσαι στο σωστό σημείο, θα εμφανιστεί η επιλογή να "πηδήξεις νότια". Προχώρησε νότια. Σκότωσε τους Skeleton warriors που σου επιτίθενται καθώς και τον αρχηγό των Draxans. Πή-

γαινε κοντά στο Fire Ruby και πάρε το (LOOK-USE). Τώρα φύγε και πήγαινε πίσω στη σκάλα, στο ΝΕ της σημείο. Γύρνα πίσω. Κάνε κλικ το Fire Ruby στο άνοιγμα. Ρώτησε ό,τι θες.

Βάλε το Fire Ruby σε ένα χαρακτήρα στη θέση των amulet (NECK). Δίνει +1 AC και protect versus Fire. Πήγαινε στον τάφο του Sorval και κάνε κλικ σε αυτόν το amulet του. Πήγαινε στη βόρεια πτέρυγα και δώσε στον Elovan τα Drake Claws. Πήγαινε και κάνε REST 2-3 φορές και ξαναγύρνα, μέχρι να σου ετοιμάσει τα Gloves (όπλο). Πάρε τα και γύρνα στην κεντρική πτέρυγα. Κάνε USE στην tapestry (NW room) το Fire Ruby. Την ενεργοποιείς. Μπες και γύρνα στη Veiled Alliance. Πήγαινε και πούλα τον Fire Drake Hide. Μίλα στον επικεφαλής της Alliance.

ΠΑΙΡΝΟΝΤΑΣ ΤΟ LYRE OF WINDS

Εχοντας ενεργοποιήσει τη Wind tapestry (αυτήν που επιδιόρθωσες) κάνε LOOK-USE και βρίσκεσαι στη Silt Sea περιοχή. Μίλησε με την Kiril στο σπίτι βόρεια. Απ' αυτό το νησί, πάρε τα: Canvas (NW σπίτι), Mast (από το SW σπίτι, του σιδερά). Μίλα με τον Velden. Φύγε και πήγαινε όλο δεξιά στην πιο νότια είσοδο-σπηλιά. Μίλα με τον αγρότη Gilad. Βγάλε τα plant από τα νότια φυτά και ψέκασε τα βόρεια. (Βάζεις το spray plant στο inventory σου και στεκόμενος πάνω από ένα φυτό το κάνεις USE, μέσα από το inventory σου - δεξί κλικ και μετά αριστερό στη ζωγραφιά.) Ψέκασε μέχρι να πάρεις το μήνυμα ότι καλλιέργησες τη γη. Φύγε και μπες στην πιο βόρεια σπηλιά. Πήγαινε όλο δεξιά. Πάρε το Rudder (άροτρο-τιμόνι) και μίλα στον Davin. Ξαναμπές στη σπηλιά-τούνελ. Στη μέση της υπάρχει ένα άνοιγμα. Μπες σε αυτό. Κάνε κλικ στη βάρκα τα mast, canvas και rudder. Μπες στη βάρκα και κάνε LOOK. Πηγαίνεις σε ένα άλλο νησί. Μίλα με όλους. Πήγαινε να μπεις στην αριστερή σπηλιά-έξοδο (με τα arrow keys). Από το πτώμα του αρχηγού πάρε το κλειδί. Πάρε το Obsidian Great Axe από το έδαφος και κάνε το USE πάνω στο δέντρο. Κόβεις τα χορτόσκοινα (rope). Κάνε USE το rope στη γέφυρα. Πέρνα και μίλα στον αιχμάλωτο. Ξεκλειδώνεις την πόρτα. Μίλα στον Drisha. Σου λέει για τον Generoe. Φύγε και μπες στο άνοιγμα-σπηλιά. Πήγαινε νότια στην καλύβα και μίλα στην Melantha. Πες ότι θα τη βοηθήσεις. Βγες έξω και στο δεξί μέρος της πόρτας κάνε USE το crowbar. Πάρε τη σανίδα και κάνε την USE για να περάσεις στο νησάκι αριστερά. Προχώρησε βόρεια σκοτώνοντας όλους τους εχθρούς. Πάρε από τα δεξιά το rod που φαίνεται ίσα-ίσα κάτω από ένα σύννεφο. Βάλε το στην τρύπα (switch) στο βόρειο μέρος και κάνοντάς το USE, σήκωσέ το πάνω. Τώρα πάρε το μισό φλάουτο (μπλε) από τα δεξιά. Γύρνα πίσω και μπες στην πιο βορινή σπηλιά πάνω από την καλύβα. Μίλα στον Generoe. Μπες στην πιο αριστερή σπηλιά. Στο τούνελ κάνε USE ένα stone pick στο Tomb. Βρίσκεις το θησαυρό. Προχώρησε όλο δεξιά. Σκότωσε τους skeletons και πάρε το Herb. Γύρνα στο νησί του Generoe και πάρε το βορινό μονοπάτι. Σκότωσε όλα τα Air Elemental. Πάρε από το δέντρο το fruit και μετακίνησε την πέτρα από την είσοδο της κεντρικής σπηλιάς. Μπες στο τούνελ. Στο νότιο τμήμα κάνε LOOK-USE στο Half of Flute. Διάβασε την επιγραφή και μετά ένωσε το φλάουτο. Μπες στο δεξί άνοιγμα-έξοδο μέσα στο τούνελ. Γύρνα στην καλύβα και σκότωσε την Melantha χωρίς να της δώσεις το φλάουτο. Κάνε REST, ετοίμασε αμυντικά spells και πήγαινε βόρεια στα Air Drakes. Σκότωσέ τα όλα. (Βάλε το Giant να ανεβεί στο μονοπάτι, ώστε να αντέξει στα "ηλεκτρικά" χτυπήματα.) Σκότωσε τα Air Drakes και πάρε τα Air Drake Hides. (Πιες από το flask για να ανακτήσεις δύναμη ή γύρνα στην καλύβα και κάνε REST.) Πάτα στο Pedestal στα NW. Πάτα στο NE pedestal στο νέο νησί. Ξαναγύρνα στο SW. Τώρα το πέρασμα νότια θα έχει ανοίξει. Πολέμησε και νίκησε τους Air Drakes. Πάρε τα Hide τους. Κάνε USE στην αριστερή μεριά της φωλιάς και πάρε ένα stick. Μίλα στην Helmine. Πάρε από το έδαφος την Stalkercloak και φόρα την σε ένα χαρακτήρα (+4 AC + Invisible !!). Πάρε μέσα από τη φωλιά το Lyre of Winds. Μπες στο άνοιγμα αριστερά. Προχώρησε νότια στο τούνελ, μαζεύοντας όλα τα φρούτα. Στο χωριό μίλα στην Kiril και στον Velden. Δώσε του ένα Air Drake Hide. Μπες στο πιο βορινό άνοιγμα και πήγαινε στους Beasthead Giants. Μίλα τους. Πάρε τα χρήματα που σου δίνουν. Γύρνα στο χωριό, στο σιδερά. Σου δίνει ένα armour +2 AC. Πήγαινε στον αγρότη. Μίλα του. Του δίνεις το Herb. (Πρέπει να σου μιλήσει για το όργωμα πρώτα και να σου πει για τις "ψείρες". Αν δεν γίνεται αυτό, γύρνα στην Alliance και ξαναγύρνα στον αγρότη.) Ξαναμίλα του. Σου δίνει ένα potion. Τώρα πήγαινε στο χωριό και μπες στο κοίλωμα του δέντρου - τηλεμεταφορά. Γυρνάς στην Alliance. Μίλα στον επικεφαλής της Alliance.



Μιλώντας με τον Drisha μαθαίνεις το μυστικό του Generoe.

ΠΑΙΡΝΟΝΤΑΣ ΤΟ PROMERER'S HAMMER

Πήγαινε στο πιο NW κτίριο της πόλης και μίλα στον Boric. Δέξου να δουλέψεις στα ορυχεία. Σου δίνει ένα μπλε κλειδί. Πήγαινε στο δάσος, όλο αριστερά και στην κλειστή πόρτα κάνε LOOK-USE. Ξεκλείδωσέ την. Μέσα μίλα με τον Melody. Μπες στην πιο βόρεια στοά. (Οπου συναντάς στον τοίχο Ore Vein, κάνε USE πάνω του το Stone Pick. Το Ore που μαζεύεις το πουλάς στο τέλος στον Melody. Επειδή όμως αυτός είναι Giant, μόνο ένας Giant χαρακτήρας τον προλαβαίνει στο βηματισμό για τη ζυγαριά.) Μίλα στα δεξιά στο μάγειρα και βόρεια στον άρρωστο. Από εδώ πήγαινε N, N, E. Εδώ βάλε την Fun να κοιτά αριστερά (WEST). Γύρνα μια-μια όλες τις Fun, ώστε να σχηματίσουν ένα ρεύμα αέρα. Πρέπει να στείλεις αέρα στο δωμάτιο που από την "αρχική" Fun είναι: W, S, W, W, W, N, W, N. (Εδώ βάλε την Fun αριστερά.) Διαλύεις το αέριο. Μίλα στον Blick. Μάθε το συνδυασμό του elevator. Επιδιόρθωσε το σπασμένο βαγόνι. (Βρίσκεις τη ρόδα και την κάνεις USE στην NE γωνία του βαγονιού. Μετά το σηκώνεις.) Πρέπει να βοηθήσεις τους miners που τους επιτίθενται τα Umber Hulk και να ξεκλειδώσεις ένα άλλο elevator. Από την REST Area (άρρωστος) πας N, W, W, N. Εδώ είναι το ασανσέρ για το πιο κάτω επίπεδο. (Στο PC Master του Δεκεμβρίου

του '94, τεύχος 57, στο Adventure SOS καταγράφονται πολύ αναλυτικά όλες οι τοποθεσίες του επιπέδου αυτού.) Μόλις κατέβεις, κάνε SAVE. Μίλα με όλους τους miners. Από τη νότια πλατφόρμα πήγαινε στο Spiderleg. Στο north junction βάλε την switch down και μέσω της πλατφόρμας κατέβα στο Hadros Half Acre. Πήγαινε γρήγορα στην άλλη πλευρά (west junction), βάλε το switch down και κατέβα στο Luckout tunnels. Εδώ βάλε την switch down και κατέβα στο OLD Digs. Κάνε οπωσδήποτε SAVE. Ανέβα αμέσως πίσω στο Luckout tunnels. Τώρα πρέπει να δεις μια ομάδα miners να φεύγει. Αυτή είναι μια ομάδα δολοφόνων. Αν σκοτώσει όλους τους miners προτού τους σκοτώσεις, το παιχνίδι δεν έχει τέλος. Για να τους προλάβεις πήγαινε μέσω των: Redrock-Gaunt (από το καλάθι) - Stumbledowns - Black Furrow (πρέπει να έχεις γυρίσει πιο μπροστά το βίντσι) - Spiderleg. Πήγαινε στο South junction. Οταν τους δεις μίλα τους και σκότωσέ τους. Κάνε αμέσως SAVE. Επειδή οι πρώτες εκδόσεις εδώ έχουν ένα φοβερό bug, μην κάνεις τίποτα άλλο, αλλά κατέβα αμέσως στο Old Digs. Εδώ σκότωσε τους mindflyers και η μυστική πόρτα θα έχει ανοίξει. Κάνε SAVE, κάνε REST και μπες στην πόρτα. Αν αφού σκοτώσεις τους δολοφόνους miners δεν έρθεις κατευθείαν εδώ, η μυστική πόρτα λόγω του προαναφερθέντος bug δεν θα λειτουργεί!!! Αφού μπεις στη μυστική πόρτα, σκότωσε τους mindflyers και πήγαινε βόρεια. Πάρε από αριστερά όλα τα poisons και ρίξε τα στο καζάνι. Περίμενε να φάνε τη σούπα και να πεθάνουν. Πήγαινε αριστερά και νότια. Σκότωσέ τους όλους. Πάρε από τον νεκρό το κλειδί και ξεκλείδωσε το chest (LOOK-USE). Βρίσκεις το 1ο key. Φύγε και πήγαινε βόρεια. Σκότωσέ τους όλους. Πήγαινε δεξιά. Πήγαινε στο δωμάτιο με τα μπουκαλάκια. Διάβασε όλους τους κρυστάλλους και πάρε το στοιχείο E4. Σκότωσε τους 2 φρουρούς - περίπολο. Πήγαινε στο NE δωμάτιο. Σκότωσέ τους όλους και ελευθέρωσε τον αιχμάλωτο. (Σκοτώνεις και τον Granger, αν τον έχεις μαζί σου.) Πήγαινε SE, διάβασε τους κρυστάλλους και κάνε SAVE. Πλησίασε προσεκτικά αριστερά. Πρέπει να ανακατέψεις τα στοιχεία E4 και D9. Απαιτείται προσοχή. Αν το πετύχεις, γλιτώνεις λόγω έκρηξης από σημαντικές μάχες. Εν πάση περιπτώσει, σκότωσέ τους όλους και πάρε από το νεκρό το κλειδί. Στο δωμάτιο με το χρηματοκιβώτιο κάνε LOOK-USE και χρησιμοποίησε το Inquisitor's key. Παίρνεις το 2ο key και potion. Διάβασε και αυτούς τους κρυστάλλους. Φύγε αριστερά, σκότωσε τους mindflyers και ξαναπήγαινε αριστερά. Σκότωσέ τους όλους. Μπες στο πιο SE δωμάτιο. Σκότωσε τους εχθρούς και άφησε έναν, τον πιο αδύνατο (το φίδι). Πάρε το Grappling Hook, πλησίασε την αλυσίδα και κάνε σε αυτήν USE το hook. Ανεβαίνεις πάνω. Σκότωσέ τους όλους. Πάρε από το νεκρό το 3ο key. Φύγε βόρεια, σκότωσέ τους όλους και πήγαινε όλο βόρεια.

Πριν από την πόρτα με τα 3 keys, πιες από το flask ώστε να έχεις πλήρεις δυνάμεις. Βάλε τα 3 κλειδιά στην οπή. Κάνε τα κατάλληλα αμυντικά spells και κάνε SAVE. Μπες μέσα. Είναι πολύ δύσκολη μάχη. Αφού τους σκοτώσεις όλους, πήγαινε γρήγορα κοντά στον Elder Brain και ρίξε του με ένα βέλος!!! Ετσι τον νικάς!! Πάρε από το νεκρό το κλειδί και κάνε το USE στην πόρτα δεξιά. Κάνε REST στη φωλιά-Camp. Κάνε USE στο chest. Ανάμεσα στ' άλλα βρίσκεις ένα κλειδί. Κάνε USE αυτό το κλειδί στην πιο NE πόρτα. Πήγαινε NW στην Promer's area. Σκότωσε τα τέρατα. Πήγαινε στον Promerer και πάρε το Hammer. Σκότωσε και τα υπόλοιπα τέρατα. Από το chest πάρε την πανοπλία του. Είναι υπερπολύτιμη. Κάνε USE το σπαθί Metal El'Drinker στη φωτιά. Μετά κάνε USE το Hammer στη φωτιά. Σπας την κατάρα και το σπαθί γίνεται ένα Metal Jasmine +3. Βάλε σαν όπλο το Hammer και κάνε κλικ στην κλειστή έξοδο το βέλος (ή ξίφος) icon. Φύγε έξω. Στην κλειστή μυστική πόρτα ξανακάνε κλικ. Αφησε τον Melody να σου κάνει το Brain Check. Πάνω στην έξοδο μίλα με τον Melody. Γύρνα στην Alliance και μίλα με τον επικεφαλής. Πήγαινε στην κρύπτη του Lord Warrior. (Στην πόλη, αριστερά του Temple.) Κάνε κλικ στην πόρτα τα 4 artificats (Cup of Life, Ruby of Fire, Lyre of Winds, Promerer Hammer). Ανοίγει. Μπες μέσα.



Ελευθερώνοντας την Helmine και το μωρό, σου δίνει την Stalkercloac +4AC.

LORD WARRIOR'S CRYPT

Εξερεύνησε όλη την περιοχή χωρίς να ελευθερώσεις τον Kovar. Εξερεύνησε όλες τις σχάρες και τις κρύπτες. (Ανεβαίνεις κάνοντας στο inventory σου δεξί κλικ στο Hook και αριστερό στη ζωγραφιά.) Θα βρεις ένα key και ένα rod. Από την πιο NE σχάρα ελευθέρωσε τον αλχημιστή Nnamdi. Τελευταίο ελευθέρωσε τον Kovar. Στην κλειστή πόρτα κάνε κλικ το κλειδί και σκότωσέ τους όλους. Στον πιο NW τοίχο (αριστερά της κρύπτης) κάνε LOOK. Κάνε κλικ στον τοίχο το ξίφος icon (ή το βέλος). Μπες στο άνοιγμα. Κάνε LOOK στους νεκρούς. Είναι η περιβόητη ομάδα του Urik!! Πάρε ό,τι υπάρχει. Κάνε REST, φύγε και στην πόρτα της κρύπτης κάνε USE το lighting rod. Μέσα στην κρύπτη σκότωσέ τους όλους.

Πήγαινε αριστερά. Διάβασε το βιβλίο και άνοιξε τη σαρκοφάγο. Παίρνεις μια magic staff. Πήγαινε όλο δεξιά και κάνε την USE - κλικ στη φωτιά, φυσερό, πέτρα και νερό. Φτιάχνεις 4 runes. Κάνε τα κλικ στις αντίστοιχες θέσεις στο archway και πήγαινε από κάτω της. Τηλεμεταφέρεσαι.

TEMPLE OF COSMOS

Σκότωσε το τέρας. Μίλα με την Aravinda. Σκότωσε την περίπολο των skeletons warriors και πάρε από αυτούς το Cosmic Scepter. Κινούμενος πολύ γρήγορα, σκότωσε γύρω-γύρω από τις 4 πόρτες τα στοιχεία-τέρατα. Κάνε USE σε μια πύλη το Scepter. Κάνε όσα αμυντικά spells μπορείς. Κάνε οπωσδήποτε SAVE. Μπες μέσα. Σκότωσέ τους όλους (αν μπορείς στείλε έναν αμέσως στον Lord Warrior). Αφού τους σκοτώσεις πολύ γρήγορα, κάνε κλικ στα αγάλματα τα 4 artificats (SW το Lyre, NW το Ruby, NE το Hammer, SE το Cup). Παρακολούθησε το φινάλε. Ουφ, επιτέλους, τελείωσε σωστή η καταραμένη λύση. Αναλυτική όσο πιο πολύ γίνεται. ■

PC GAMES

DISK

60

Σαν πολύ γρήγορα δεν ήρθε η άνοιξη φέτος; Ευκαιρία να αντιμετωπίσουμε για άλλη μία φορά το παράλογο της φύσης του ανθρώπου. Ηλιος και νηνεμία από τη μια, εξετάσεις που πλησιάζουν, άγχος και αγωνία (;;;) από την άλλη. Επειδή δυσκολευόμαστε να συμβιβάσουμε αυτές τις καταστάσεις, αυτόν το μήνα σας προσφέρουμε μια δισκέτα που ουδεμία σχέση έχει με τις προαναφερθείσες καταστάσεις. Τι να γίνει; Δεν μπορούμε να συμβαδίζουμε πάντα με το κλίμα της εποχής.

Καλή διασκέδαση!!! (Αλλά ας μην το παρακάνουμε, έτσι;)

GAMES

SPECTRE VR
Ισως VR, ίσως και όχι. Σίγουρα όμως ένα ενδιαφέρον 3D action space tank simulation.

CHINESE CHECKERS
Ενα επιτραπέζιο με προέλευση τη μακρινή Κίνα μεταφέρεται στην οθόνη του PC.

UTILITIES

WAV, VOC, MID, CMF, MOD, S3M, FLI, FLC, MPEG... Τώρα πια όλα παίζονται στο DOS!

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

TEXT EDITOR
Κειμενογράφος για Windows από ελληνικά χέρια.

Επιμέλεια δισκέτας: *Χάρης Σαράντης - Νίκος Κυριαζάνος*

Κείμενα: *Χάρης Σαράντης*

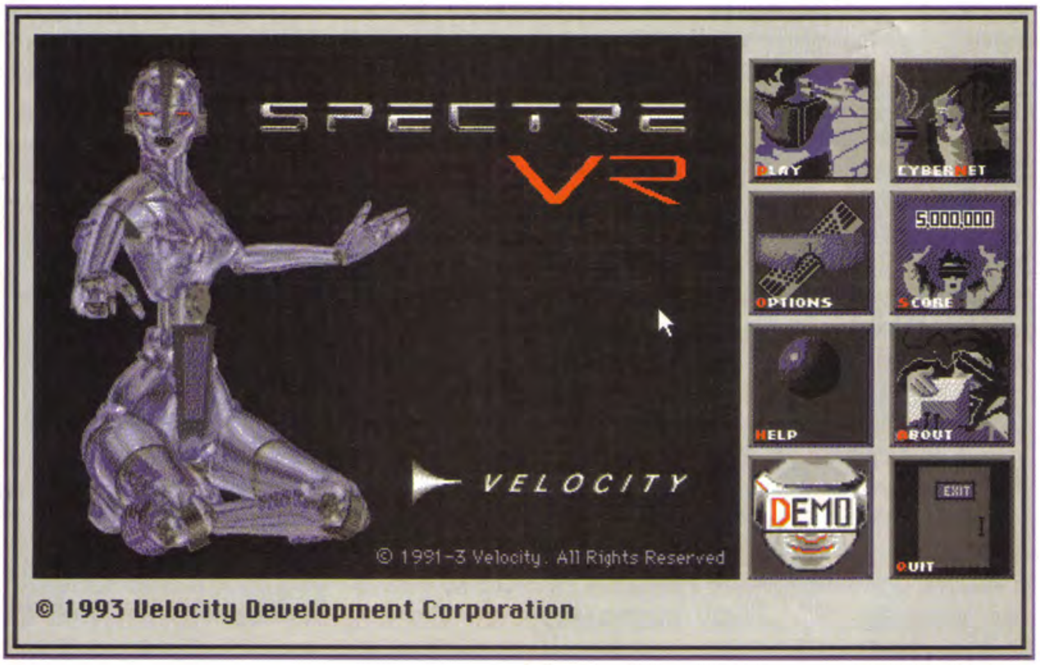
SPECTRE VR

Είδος: Tank Combat Simulation
Κατασκευαστής: Velocity
Απαιτήσεις: VGA
Υποστηρίζει: Joystick, SoundBlaster, AdLib
Command Line: Install, Demo

Τα αρχιγράμματα VR "φοριούνται" πολύ τον τελευταίο καιρό. Τη μόδα αυτή ακολουθεί και το δημιούργημα της Velocity, demo του οποίου σας προσφέρουμε στη δισκέτα αυτού του μήνα. Παιχνίδια αυτού του τύπου δεν αποτελούν καινοτομία της εποχής. Το Battlezone, ίσως το πρώτο παιχνίδι που κινείται σε μοτίβο παρόμοιο με αυτό του Spectre VR, είχε εμφανιστεί στις αρχές της προηγούμενης δεκαετίας, σε Atari 2600.

Ο παίκτης του Spectre, μόλις επιλέξει εκκίνηση του παιχνιδιού, θα βρεθεί σε έναν "computerized" κόσμο, μια ψηφιακή αρένα - Virtual reality arena, όπως προτιμούν οι κατασκευαστές του προγράμματος. Στον κόσμο αυτόν, λοιπόν, πρέπει να χειριστεί με τον καλύτερο τρόπο ένα όχημα της προτίμησής του, με σκοπό (τον αρχαιότερο όλων) την επιβίωση.

Ας εξετάσουμε, όμως, τα



PC-MASTER DISK
Οδηγίες αποσυμπίεσης/εγκατάστασης

Αφού έχετε ανοίξει τον υπολογιστή σας, τοποθετήστε τη δισκέτα στο "μικρό" drive.

Γράψτε a: και πατήστε enter. Αν το φωτάκι του drive δεν ανάψει, γράψτε f, πατήστε enter και μετά b: και enter (την επόμενη φορά γράψτε κατευθείαν b:).

Γράψτε pcm και πατήστε enter.

Πατήστε το αστεράκι (shift & 8 ή * από το αριθμητικό πληκτρολόγιο).

Πατήστε c και μετά δύο φορές το enter.

Αρχίζει η διαδικασία αποσυμπίεσης.

Για να τρέξετε κάποιο από τα προγράμματα της δισκέτας, δίνετε c: και enter, cd\pcmXX (το XX είναι ο αριθμός του τεύχους, π.χ., στο τεύχος 60 δίνετε cd\pcm60) και enter.

Μετά γράψτε dir. Εμφανίζονται οι υποκατάλογοι με τα προγράμματα της δισκέτας. Τώρα γράφετε cd και μετά ένα κενό και κάποιο από τα ονόματα των υποκαταλόγων που βλέπετε. Πατώντας enter "μπαίνετε" σε αυτόν.

Σε αυτό το σημείο θα γράφετε το όνομα του αρχείου που βρίσκεται στην ταυτότητα των προγραμμάτων με το χαρακτηρισμό Command Line, θα πατάτε enter και το παιχνίδι θα αρχίζει.

πράγματα από την αρχή. Μετά την αποσυμπίεση του προγράμματος μπείτε στο directory του και καλέστε το install. Αυτό δεν είναι παρά ένα μικρό batch file που δημιουργήσαμε, προκειμένου να δημιουργηθούν τα κατάλληλα directories και να μεταφερθούν σε αυτά τα αρχεία τα απαραίτητα για την εκτέλεση του προγράμματος. Μη σας παραξενέψει το μήνυμα "batch file missing", που θα εμφανιστεί στο τέλος της διαδικασίας. Απλώς, το install.bat -για λόγους ασφαλείας κυρίως- ορίσαμε να αυτοδιαγράφεται μετά την κλήση και λειτουργία του. Αν δεν ακολουθήσετε την ανωτέρω διεργασία, θα παρατηρήσετε πλήθος δυσλειτουργιών κατά την εκτέλεση του Spectre. Μετά το installation, δώστε "demo" και το πρόγραμμα ξεκινάει.

Της εισαγωγικής οθόνης του παιχνιδιού έπεται η οθόνη επιλογών.

Play: εύλογα, η επιλογή εκκίνησης νέου παιχνιδιού

Cybernet: επιλογή multi-players mode, μέσω δικτύου

Options: joystick on/off, επίπεδο δυσκολίας, επιλογή μέσου παραγωγής ήχου, επιλογή μουσικής υπόκρουσης και επίπεδο γραφικών

Score: παρουσίαση των δέκα καλύτερων παικτών και βαθμολογιών

Help: (πολύ) σύντομες οδηγίες

About: περί...

Demo: demo

Quit: αργά ή γρήγορα θα χρειαστεί...

Αφού έχετε ορίσει τις προτιμήσεις σας, από την επιλογή Options, επιστρέφετε στην κεντρική οθόνη. Επιλέγοντας τώρα play, θα σας ζητηθεί να επιλέξετε κάποιο από τα τρία έτοιμα οχήματα ή να δημιουργήσετε κάποιο δικό σας - σημειωτέον ότι οι επιλογές αφορούν μόνο στα τεχνικά χαρακτηριστικά του οχήματος και όχι στην εξωτερική του εμφάνιση. Μετά την ολοκλήρωση αυτού του σταδίου, μπορείτε να προχωρήσετε στο παιχνίδι.

Εισέρχεστε στην τρισδιάστατη ηλεκτρονική αρένα. Μπορείτε με το πλήκτρο Tab να επιλέξετε τρόπο απεικόνισης (παρατηρώντας το γύρω χώρο μέσα από το όχημα, πίσω ή πάνω από αυτό). Ο έλεγχος γίνεται με τα cursor keys, ή το joystick, με τα βέλη προς τα αριστερά και δεξιά να αναγκάζουν το όχημα σε κίνηση γύρω από τον κατακόρυφο άξονά του. Με το βέλος προς τα μπροστά ή πίσω εκτελείται αντίστοιχη κίνηση. Με το CTRL επιλέγετε special weapon, με το SPACE πυροβολείτε, ενώ με το ALT ενεργοποιείτε το special. Σε αυτό το σημείο θα διαπιστώσετε πόσο μεγάλη σημασία έχει η σωστή ρύθμιση του σκάφους, μια και οι δυνατότερες ασπίδες ενός αργού οχήματος θα φανούν άχρηστες από τη στιγμή που έχετε πολύ περιορισμένη δυνατότητα ελιγμών για αποφυγή εχθρικών ριπών. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το space ή το alt (σφαίρες και ακτίνες, ας πούμε) για να εξουδετερώσετε τα διάφορα τανκ και τις κινούμενες νάρκες (τα πορτοκαλί πολύγωνα) που θα αντιμετωπίσετε στην αρένα.

Σκοπός σας στο παιχνίδι είναι να διατηρηθεί η συνοχή του σκάφους σας. Για να μην το μαζεύετε κομμάτι-κομμάτι λοιπόν από τα διπλανά pixels, καλό θα ήταν να ρίχνετε και καμιά ματιά στην ένδειξη ζημιάς που βρίσκεται στο πάνω δεξί τμήμα της οθόνης. Αυτή καθώς και τα πυρομαχικά μπορούν να επανέλθουν στην αρχική τους κατάσταση με το πέρασμα πάνω από τα διάφορα bonus τετραγωνάκια που θα συναντήσετε. Τα τετράγωνα αυτά παρέχουν, ανάλογα με το χρώμα, διάφορες άλλες δυνατότητες όπως πέρασμα από τοίχους και ασπίδα.

Για να περάσετε στην επόμενη πίστα του παιχνιδιού, πρέπει να





συγκεντρώσετε όλες τις σημαίες του παρόντος επιπέδου ή απλώς να πατήσετε σε κάποιο τετράγωνο μεταφοράς σε επόμενο επίπεδο.

Για τις δύσκολες στιγμές υπάρχει και το backspace, το οποίο σας μεταφέρει σε κάποιο τυχαίο σημείο του επιπέδου, αν ο δείκτης Η το επιτρέπει.

Ας κλείσουμε με μια συμβουλή: σε καμία περίπτωση δεν θέλουμε να αμφισβητήσουμε τα ένστικτά σας, αλλά καλού-κακού ρίχνετε και καμιά ματιά στο ραντάρ (προσοχή στα κόκκινα).

Τώρα μπορείτε κι εσείς...

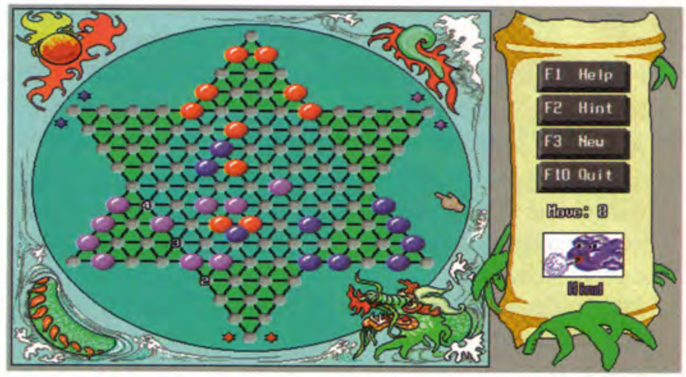
...να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στη δισκέτα του PC MASTER. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (utility ή παιχνίδι), μπορείτε να μας το στείλετε. Θα πρέπει μόνο να δείξετε κάποια προσοχή στο θέμα του μεγέθους, αφού είναι προτιμότερο το πρόγραμμα να είναι μέχρι 10 K. Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει πως αυτά που είναι μεγαλύτερα από 10 K δεν μας ενδιαφέρουν, αλλά θα πρέπει να ξέρετε ότι όσο μικρότερο είναι ένα πρόγραμμα τόσο πιο εύκολα δημοσιεύεται.

Κάθε μήνα υπάρχει στη δισκέτα του PC MASTER ένα subdirectory, ειδικά για τα προγράμματα των αναγνωστών. Το πρόγραμμά σας θα πρέπει να μας το στείλετε σε μια δισκέτα, η οποία να περιέχει κατά προτίμηση το source του προγράμματος, καθώς και το αντίστοιχο αρχείο .EXE ή .COM, στη διεύθυνση:

"Για τη δισκέτα του PC MASTER
Λ. Συγγρού 44
117 42 Αθήνα"

Επίσης, μέσα στη δισκέτα που θα μας στείλετε, θα πρέπει να υπάρχει και ένα document αρχείο, το οποίο να περιγράφει τη λειτουργία του προγράμματος. Για δική σας διευκόλυνση, στο φάκελο θα πρέπει να υπάρχει ΜΟΝΟ το υλικό που αφορά στη δισκέτα και όχι σε άλλες στήλες του περιοδικού, όπως Αλληλογραφία, HowTo κ.λπ. Για κάθε πρόγραμμα που θα περιλαμβάνεται στη δισκέτα η αμοιβή είναι 5.000 δρχ., ενώ για το καλύτερο πρόγραμμα του μήνα 10.000 δρχ.

Επίσης, το PC MASTER διατηρεί το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό είναι αρκετά αξιόλογο. Οσον αφορά στη γλώσσα προγραμματισμού, δεν υπάρχει πρόβλημα: γράφετε σε όποια γλώσσα θέλετε. Τι κάθεστε, λοιπόν; Ενεργοποιηθείτε! Το PC MASTER περιμένει τις "δουλειές" σας.



CHINESE CHECKERS

Είδος: Board Game
Κατασκευαστής: Imagisoft
Απαιτήσεις: EGA
Command Line: Chinese

Η Κίνα είναι η χώρα προέλευσης των περισσότερων επιτραπέζιων παιχνιδιών. Ενα τέτοιο παιχνίδι, η ψηφιακή έκδοσή του για την ακρίβεια, ζητάει μια θέση στη μνήμη του προσωπικού σας υπολογιστή.

Το Chinese Checkers έχει πολύ μικρές απαιτήσεις από πλευράς hardware και χωρητικότητας. Η εγκατάσταση της αξιόλογης αυτής μεταφοράς "κοστίζει" στο σκληρό σας δίσκο λιγότερα από 300KB.

Το πρόγραμμα δεν σε αφήνει ούτε στιγμή να ξεχάσεις το πρώτο συνθετικό του ονόματός του. Το πρώτο πράγμα που σου ζητάει μετά την κλήση του είναι η επιλογή παικτών - αριθμού αλλά και οντότητας. Ετσι, από το χρήστη του C.C. ζητείται η επιλογή μεταξύ δύο και έξι παικτών, ο καθένας εκ των οποίων μπορεί να ελέγχεται από κάποιον άνθρωπο ή τον υπολογιστή, και οφείλει να χαρακτηρίζεται από κάποιο από τα επόμενα: δράκος, άνεμος, λουλούδι, άλογο της Παναγιάς, τίγρης ή παγόνι. Μετακινήστε τον κέρσορα (δείκτης) στην ονομασία της αρεσκείας σας και επιλέξτε γι' αυτήν μεταξύ των off, player και auto (δεν μετέχει, ελέγχεται από άνθρωπο, ελέγχεται από τον υπολογιστή).

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι απλός: μόλις έρθει η σειρά σας, επιλέξτε (με κλικ πάνω σε αυτό) το πιόνι που επιθυμείτε να μετακινήσετε και μετά κάντε κλικ στο τετράγωνο στο οποίο θέλετε να μεταφερθεί, κατόπιν επικυρώστε την επιθυμία σας κάνοντας ξανά κλικ σε αυτό. Τα επιτρεπτά τετράγωνα είναι αυτά που περιβάλλουν την παρούσα



ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ
TextEdit - Irregular Verbs

Είδος: Text Editor - Βάση δεδομένων κλίσεων ρημάτων
Κατασκευαστής: Τάσος Ματθαίου
Απαιτήσεις: Windows 3.1
Command Line: Win textedit - Win verbs

Το πρόγραμμα του αναγνώστη αυτού του μήνα αποτελεί ένας Text Editor γραμμένος σε Visual Basic, από τον Τάσο Ματθαίου. Στο αισθητικό τμήμα του προγράμματος έχει δοθεί αρκετή προσοχή από τον δημιουργό του editor, με αρκετά καλοσχεδιασμένα παράθυρα και σωστή επιλογή χρωμάτων. Ενα μέρος του δεξιού τμήματος της οθόνης είναι αφιερωμένο στην αναζήτηση των αρχείων, μια και τα σχετικά παράθυρα δεν εμφανίζονται μετά την επιλογή open, αλλά η τελευταία απλώς ανοίγει το highlighted αρχείο. Το μεγαλύτερο τμήμα της οθόνης (ίσως θα ήταν προτιμότερο να είναι ακόμα μεγαλύτερο) χρησιμοποιείται φυσικά για απεικόνιση και επεξεργασία κειμένου. Οι διάφορες επιλογές που παρέχει το πρόγραμμα ακολουθούν τη στάνταρντ φόρμα των Windows και δεν θα προβληματίσουν κανέναν. Αυτό που πρέπει να σημειωθεί είναι ότι για να ανοιχτεί το help θα πρέπει το σχετικό (.hlp) αρχείο να βρίσκεται στο root directory του δίσκου c:. Το πρόγραμμα συνοδεύεται, εκτός από τα source αρχεία του, από ένα μικρό πρόγραμμα για δημιουργία βάσης δεδομένων με τις κλίσεις των αγγλικών ανώμαλων ρημάτων.

θέση του επιλεγμένου πιονιού. Μπορείτε επίσης, αν βρίσκεται δικό σας ή αντίπαλο πιόνι σε κάποιο από τα τετράγωνα αυτά, να το υπερπηδήσετε μεταφερόμενος ουσιαστικά κατά δύο τετράγωνα. Στην περίπτωση αυτή σας δίνεται η δυνατότητα περαιτέρω κινήσεων, υπό την προϋπόθεση ότι θα συνεχίσετε να υπερπηδάτε πιόνια.

Νικητής του παιχνιδιού χρίζεται αυτός που θα καταφέρει να τοποθετήσει τα πιόνια του στο αντιδιαμετρικό αυτού που ξεκίνησε τρίγωνο.



Players

Εχω παρατηρήσει κατά καιρούς την επιθυμία τμήματος των αναγνωστών, που εκφράζεται μέσω της στήλης της αλληλογραφίας, να περιλαμβάνονται κάποια utilities μεταξύ των περιεχομένων της δισκέτας. Οπως είχα αναφέρει στο άρθρο για την τελευταία δισκέτα που περιλάμβανε τέτοιου είδους προγράμματα, σε περίπτωση που κάτι πραγματικά αξιόλογο πέσει στα χέρια μας δεν θα αποφύγουμε τη δημοσίευσή του.

Σε αυτή τη δισκέτα, λοιπόν, εκτός από τα καθιερωμένα παιχνίδια, θα βρείτε και μερικά προγράμματα τα οποία θα σας δώσουν τη δυνατότητα να δείτε/ακούσετε κάποια αρχεία video ή ήχου σε περιβάλλον DOS. Στο μικρό κατάλογο που ακολουθεί, μπορείτε να δείτε τους players για mpeg, fli, flc, wav, voc, mid κ.λπ. καθώς και ποιον χρειάζεται να καλέσετε για κάθε format.

DMP32: MOD, S3M. player για MOD (τετρακάναλα) ή S3M (πολυκάναλα) αρχεία μουσικής

FLC_PLAY: FLI, FLC. viewer για 320x200 FLI ή high resolution FLC animation files

DL-VIEW: DL. viewer για DL animation files

GRASPRT: GL. viewer για GL animation files

PLAY: WAV, VOC, MID, CMF. player αρχείων ήχου - κυματομορφών και MIDI

DMPEG: MPG. player αρχείων video με mpeg συμπίεση

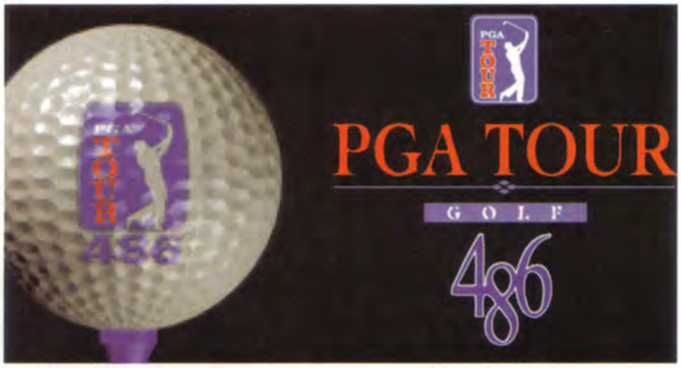
Για τα αρχεία ήχου εννοείται ότι πρέπει να υπάρχει αντίστοιχη κάρτα. Για τα FLC θα πρέπει να υποστηρίζει η κάρτα σας VESA ή να έχετε φορτώσει τον αντίστοιχο driver. Τα mpeg, αν συνοδεύονται από αρχείο ήχου, μπορεί να μην εκτελεστούν αν έχετε ορίσει στο AUTOEXEC 4 φωνές (Blaser= ... T4). Θέτοντας T3 (γράφετε set και μετά δίνετε set blaster= ix ax dx T4, όπου x οι αριθμοί που εμφανίστηκαν όταν δώσατε set) παρακάμπτεται το πρόβλημα. Πρόβλημα παρατηρείται κατά την εκτέλεση από



το Play WAV αρχείων με υψηλό sampling rate. Επίσης, σε αρχεία κυματομορφής, ο player δεν διακόπτει την εκτέλεση του αρχείου - κανονικά esc ή ctrl+break.

Μεταξύ των players θα βρείτε και ένα αρχείο με το όνομα nc.ext. Αυτό το αρχείο κρατάει τα extensions associations του Norton Commander.

Ετσι, αν αντιγράψετε το αρχείο αυτό στο directory του NC και τους players στο ίδιο, ή κάπου στο path, θα μπορείτε τρέχοντας NC και πατώντας enter σε κάποιο αρχείο, το format του οποίου υποστηρίζεται από τους players, να δείτε/ακούσετε την εκτέλεση του αρχείου αυτού (extensions σε NC: F9, C, X). ■



CPU:	486
RAM:	4MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	AdLib - SoundBlaster
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1

Εχει περάσει πολύς καιρός από τότε που παρουσιάσαμε ένα καλό golf simulation. Μπορεί στην Ελλάδα να μην υπάρχει ανάλογο ενδιαφέρον για το άθλημα, ωστόσο στο εξωτερικό είναι από τα πιο διαδεδομένα παιχνίδια. Ετσι, κατά καιρούς κυκλοφορούν αρκετοί τίτλοι με το θέμα αυτό. Ενα από τα πιο προσεγμένα παιχίδια που κυκλοφόρησε τον τελευταίο καιρό είναι και το PGA Tour Golf 486 από την Electronic Arts, μια εταιρία η οποία κατά κάποιο τρόπο ειδικεύεται σε αθλητικά παιχνίδια.

Οπως σε όλα τα παιχνίδια του είδους, έτσι και εδώ υπάρχουν διάφορα εισαγωγικά μενού από τα οποία μπορούμε να διαλέξουμε το όνομα του παίκτη μας, σε ποια διαδρομή θα παίξουμε και ποιους θα έχουμε αντίπαλους. Το ιδιαίτερο χαρακτηριστικό στο PGA Tour Golf 486 είναι ότι μπορούμε να αντιμετωπίσουμε ως αντίπαλους 9 από τους διασημότερους παίκτες του golf. Οπως καταλαβαίνετε, είναι μια πολύ δύσκολη πρόκληση.





ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα από τα καλύτερα παιχνίδια του είδους.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	88
ΑΝΤΟΧΗ	86

87%

Από τα πιο σημαντικά ατού του παιχνιδιού είναι το ότι διαθέτει τρία διαφορετικά courses, τα οποία είναι υπαρκτά γήπεδα (από τα καλύτερα που υπάρχουν στον κόσμο) και το καθένα έχει τις δικές του ιδιαιτερότητες. Το PGA Tour Golf 486 είναι τόσο καλό, ώστε να μπορεί να συναγωνιστεί το παλιό αλλά το καλύτερο ακόμα στην κατηγορία του Links 386 Pro. Μάλιστα διαθέτει και αρκετές ομοιότητες με αυτό, αφού και εδώ τόσο οι παίκτες, όσο και οι κινήσεις τους είναι βιντεοσκοπημένες και μοιάζουν πολύ φυσικές. Τα background γραφικά είναι επίσης digitized και δένουν πολύ καλά με το υπόλοιπο παιχνίδι. Ενα από τα σημεία που παίζουν πρωτεύοντα ρόλο σε αυτά τα παιχνίδια είναι και το interface και πραγματικά στο PGA Tour Golf 486 ξεχωρίζει. Το PGA μοιάζει στον τρόπο χειρισμού του με το Links 386 Pro, μόνο που στα φάλτσα είναι λίγο πιο δύσκολο. Εκτός από τα παραπάνω, το παιχνίδι διαθέτει και άλλα συνήθη χαρακτηριστικά όπως muligan, gimmies και replays.

Ομως στα replay δεν υπάρχουν οι functions που υπάρχουν σε άλλα παιχνίδια όπως view από πολλά διαφορετικά σημεία. Το ίδιο ισχύει και στο κανονικό παιχνίδι όπου τα εναλλακτικά view περιορίζονται στο δεξιά και αριστερά από το οπτικό πεδίο του παίκτη. Το PGA Tour Golf 486 σίγουρα έχει τόσες δυνατότητες ώστε να μπορεί να σταθεί άξια απέναντι στο Links 386 Pro, αλλά παρ' όλα αυτά έχει κάποιες ελλείψεις που δεν το αφήνουν να κατακτήσει την κορυφή του είδους. Ετσι θα περιμένουμε το Links Pentium που θα κυκλοφορήσει μέσα στη χρονιά. Το παιχνίδι μας πρόσφερε και αντιπροσωπεύεται από την Plotline ΕΠΕ, (Μπόταση 7, τηλ.: 3844695).

Του Αργύρη Γιαγιά

PC GAMES **REVIEW**

X-WING COLLECTOR'S CD

CPU:	386
RAM:	4MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	AdLib - SoundBlaster
HD:	CD-ROM
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1



PC GAMES ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ

Στα τέλη του 1993 η LucasArts έκανε μια σημαντική κίνηση και κυκλοφόρησε το X-Wing, βασισμένο στις ταινίες Star Wars, το οποίο έμελλε να αλλάξει σημαντικά το image της εταιρίας, που μέχρι τότε κυκλοφορούσε κυρίως adventure παιχνίδια. Και αυτό γιατί από τότε μέχρι και τώρα (Wing Commander III) αλλά και στο μέλλον, υπάρχει συνεχής ζήτηση για διαστημικά παιχνίδια, κυρίως αν αυτά έχουν σχέση με τις ταινίες Star Wars. Ετσι, από τότε μόνο η LucasArts (που έχει και τα αποκλειστικά δικαιώματα για την τριλογία των ταινιών) κυκλοφόρησε τα Imperial Pursuit, και B-wing ως data disks για το X-Wing, στη συνέχεια κυκλοφόρησε το Tie Fighter και αυτόν το μήνα κυκλοφορεί και το πρώτο του data disk, ενώ νωρίτερα και μόνο σε CD είχε κυκλοφορήσει το Rebel Assault που πραγματοποίησε απίστευτες πωλήσεις. Θέλοντας, λοιπόν, η εταιρία να εκμεταλλευθεί τη συνεχή ζήτηση τέτοιων παιχνιδιών, λίγες ημέρες πριν κυκλοφόρησε το X-Wing collector's CD το οποίο περιέχει το X-Wing μαζί με τα δύο data disks. Ευτυχώς όμως δεν περιορίστηκαν μόνο σε αυτό. Καταρχήν, όλο το παιχνίδι τρέχει απευθείας από το CD ελευθερώνοντάς μας το χώρο στο δίσκο (επιτέλους, θα βγάλω από το δίσκο την αρχική έκδοση) ενώ, εκτός απ' όλες τις παλιές missions, υπάρχουν και 6 εντελώς νέες που δεν θα βρείτε πουθενά αλλού. Δεν τελειώνουμε όμως εδώ. Ετσι, πολλές από τις παλιές missions έχουν επανασχεδιαστεί, ενώ όλα τα γραφικά έχουν τροποποιηθεί και τώρα χρησιμοποιούν το ενισχυμένο engine γραφικών του Tie Fighter. Επίσης, επειδή πολλοί είχαν παραπονεθεί σχετικά με τη δυσκολία μερικών αποστολών, τώρα πολλές από αυτές έχουν τροποποιηθεί ώστε να είναι πιο εύκολες, αλλά για τους αμετανόητους υπάρχουν και οι original εκδόσεις. Τέλος, ένα ακόμα στοιχείο, όχι ιδιαίτερα σημαντικό αλλά σίγουρα εκνευριστικό, το οποίο υπήρχε στην αρχική έκδοση, ήταν ο κωδικός που μας ζητούσε το παιχνίδι και που τώρα έχει αφαιρεθεί. Το μόνο αρνητικό που βρήκαμε στο X-Wing collector's CD είναι η μεγάλη καθυστέρηση που παρατηρείται τη στιγμή που ζητάτε το mission map, και αυτό γιατί το πρόγραμμα διαβάζει από το CD.

Προσπερνώντας το τελευταίο, το X-Wing CD δεν έχει κανένα ψεγάδι και σίγουρα είναι από τα καλύτερα compilations που έχουμε δει. Τόσο καλό μάλιστα, που ίσως να το πάρουν και πολλοί που έχουν ήδη την πρώτη έκδοση. Σίγουρα όμως δεν θα πρέπει να το χάσουν αυτοί που μέχρι τώρα δεν την έχουν αποκτήσει. Ενα πραγματικά collector's item.

του Αργύρη Γιαγιά

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα πολύ επιτυχημένο lifting σε ένα κλασικό παιχνίδι.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	95
GAMEPLAY	96
ΑΝΤΟΧΗ	88

92%





Disney's Aladdin
The Lion King

CPU:	386
RAM:	4MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	Ολες οι κάρτες ήχου
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1

Τα τελευταία χρόνια η Disney Pictures -εκμεταλλευόμενη τις γραφικές δυνατότητες των σύγχρονων υπολογιστών- έχει ξανασχεδιάσει και κυκλοφορήσει μερικές από τις πιο επιτυχημένες ταινίες κινουμένων σχεδίων, οι οποίες τώρα γνωρίζουν ακόμα μεγαλύτερη επιτυχία. Ηταν αναμενόμενο λοιπόν να κυκλοφορήσουν και παιχνίδια με τα θέματα αυτών των ταινιών. Αυτό έγινε πρόσφατα από τη Virgin, η οποία κυκλοφόρησε τα Aladdin και The Lion King με αφορμή τις δύο πιο τελευταίες και πιο εμπορικές ταινίες της Disney. Ουσιαστικά πρόκειται για δύο παρόμοια παιχνίδια (εξ ου και η παράλληλη παρουσία τους) αφού και τα δύο ανήκουν στην κατηγορία platform games. Ωστόσο έχουν και αρκετές διαφορές αφού στο ένα έχετε κάποιο όπλο, ενώ στο άλλο όχι. Ξεκινώντας από το Aladdin, του οποίου η ταινία είναι χρονολογικά παλαιότερη, παρατηρούμε ότι το παιχνίδι στο σύνολό του δεν ακολουθεί τη ροή της ταινίας. Ωστόσο έχει όλα τα επιμέρους στοιχεία της. Διαδοχικά θα περάσετε από αραβικούς δρόμους, θα διασχίσετε στενές γέφυρες, θα ανεβείτε σκάλες, θα βρεθείτε στην έρημο και θα αντιμετωπίσετε και όλους τους υπηρέτες του Σουλτάνου. Στο παιχνίδι υπάρχουν και πολλά κωμικά στοιχεία καθώς πολλοί φρουροί μαζεύουν τα κατεβασμένα παντελόνια τους ή τρελοί παπαγάλοι χάνουν το τρίχωμά τους. Γενικότερα ένα πολύ ευχάριστο arcade. Ας περάσουμε όμως και στο Lion King, το οποίο σε αντίθεση με το Aladdin διατηρεί την πλοκή της ταινίας. Ετσι, ενώ ξεκινάμε σαν ένα μικρό τρομαγμένο λιονταράκι, θα φτάσουμε να γίνουμε ο βασιλιάς των λιονταριών, όπως και στην ταινία. Πιο συγκεκριμένα, ξεκινάμε από την παιδική ηλικία του Simba, όπου ο ήρωάς μας δεν έχει να νοιαστεί για πολλά, παρά για μερικές ενοχλητικές πεταλούδες. Στη συνέχεια, τα πράγματα γίνονται πιο επικίνδυνα, καθώς χάνεται στο Νεκροταφείο Ελεφάντων και θα πρέπει να αντιμετωπίσει τις ύαινες. Μετά θα βρει κάποια συντροφιά στη ζούγκλα, θα ανακαλύψει τον εαυτό του, θα επιστρέψει για να εκδικηθεί το θάνατο του πατέρα του και θα αποκτήσει αυτά που ήθελε. Το ιδιαίτερο χαρακτηριστικό είναι ότι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, το sprite αλλάζει καθώς μεγαλώνει ο Simba. Οπως και το Aladdin, το Lion King είναι ένα platform το οποίο έχει αρκετή δράση, αν και σε ορισμένα σημεία (σε πιο προχωρημένα level) υπάρχει σχετική έλλειψη από αντίπαλα sprites. Εκτός από το γεγονός ότι και τα δύο παιχνίδια έχουν πολύ καλά γραφικά και προσεγμένα ηχητικά εφέ, το βασικό τους πλεονέκτημα είναι το πάρα πολύ καλό animation. Οι φίλοι του είδους θα πρέπει να αποκτήσουν και τα δύο παιχνίδια. Αν όμως θα έπρεπε να προτιμήσουμε ένα από τα δύο θα προτείναμε το Aladdin, καθώς διαθέτει καλύτερο gameplay. Τα παιχνίδια μας πρόσφερε και αντιπροσωπεύει η Plotline ΕΠΕ, (Μπόταση 7, τηλ.: 3844695).

Του Αργύρη Γιαγιά

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ Aladdin

Καλύτερο gameplay αλλά ελεύθερη διασκευή

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΗΧΟΣ	83
GAMEPLAY	86
ΑΝΤΟΧΗ	80

85%





ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ Lion King

Ακολουθεί πιστά το σενάριο της ταινίας.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	82
GAMEPLAY	82
ΑΝΤΟΧΗ	77

83%



CPU:	286
RAM:	2MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	SoundBlaster
HD:	4 MB
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1

Στο χώρο των computer games συνηθίζεται να βγαίνουν τίτλοι που είναι συνέχειες μεγάλων επιτυχιών. Ενα από αυτά είναι και το Cannon Fodder 2 της Sensible Software, που έρχεται να συνεχίσει το θρύλο του γνωστού σε όλους μας Cannon Fodder, του παιχνιδιού που έκανε τον πόλεμο διασκεδαστική ασχολία!

Πολλοί από εσάς θα έχετε τελειώσει το πρώτο παιχνίδι της σειράς μετά κόπων και βασάνων και αυτό γιατί μερικές αποστολές ήταν υπερβολικά δύσκολες. Τώρα όμως έρχονται οι καινούριες πίστες με πολλά power-ups και μεγάλη διαβάθμιση δυσκολίας. Για τους νέους όμως σε αυτό το παιχνίδι, να πούμε ότι έχουμε να κάνουμε με μια μεγάλη ομάδα νεοσυλλέκτων που εμείς πρέπει να καθοδηγήσουμε με τέτοιο τρόπο ώστε να τελειώσουν τις αποστολές. Στη διάθεσή σας έχετε πολλούς εθελοντές, που εύκολα γίνονται αναλώσιμοι στα πυρά των αντιπάλων σας. Βέβαια καλό είναι να τους προσέχετε ιδιαίτερα, γιατί καθώς προχωράτε η δυσκολία ανεβαίνει και οι απώλειες έρχονται πιο συχνά. Ολη η δουλειά σας γίνεται εξ ολοκλήρου με το ποντίκι, χρησιμοποιώντας και τα δύο του πλήκτρα. Με το αριστερό πλήκτρο μετακινείτε τους στρατιώτες σας και με το δεξί πυροβολείτε.

Ο συνδυασμός και των δύο πλήκτρων έχει σαν αποτέλεσμα τη χρήση των special όπλων, όπως των όλμων και των χειροβομβίδων. Πάντως, το πρόβλημα της "ηλιθιότητας" των στρατιωτών σας συνεχίζεται και στο Cannon Fodder 2. Οταν δηλαδή δίνετε μια εντολή στους άντρες σας να πάνε κάπου, αυτοί σταματάνε μπροστά και από ένα μικρό εμπόδιο, αντί να το παρακάμψουν. Αυτό κάνει το παιχνίδι λίγο πιο δύσκολο, αλλά για τους πολύ καλούς gamers ίσως πιο εθιστικό. Τα γραφικά του παιχνιδιού παραμένουν σχεδόν τα ίδια, με μικρά sprites και καλοσχεδιασμένα backgrounds με ζωντανά χρώματα. Πιστεύουμε όμως ότι δεν υπάρχουν και μεγάλες αλλαγές από την προηγούμενη έκδοση, εκτός ίσως από την ιστορία που τώρα έχει να κάνει και με εξωγήινους που έρχονται να κατακτήσουν τον πλανήτη Γη. Ετσι, υπάρχουν νέα όπλα και οχήματα, αλλά και νέα τοπία που δένουν αρκετά με το θέμα του Cannon Fodder 2. Στον τομέα του ήχου έχουμε λίγες αλλαγές, κυρίως σε κάποια ηχητικά εφέ. Το θέμα όμως που ενδιαφέρει περισσότερο είναι το gameplay, το οποίο ήταν και το μεγάλο ατού του πρώτου Cannon Fodder. Οπωσδήποτε και στο 2 αποτελεί τον κύριο πόλο έλξης των αγοραστών, αφού η δύναμη που έχετε στο μικρό σας ποντίκι είναι τεράστια. Το μεγάλο συν του Cannon Fodder 2 που δεν υπήρχε πριν, είναι η σωστή και σταδιακή αύξηση της δυσκολίας, καθώς ανεβαίνετε επίπεδα στις αποστολές.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το Cannon Fodder 2 κάνει τον πόλεμο να έχει μεγάλη πλάκα.

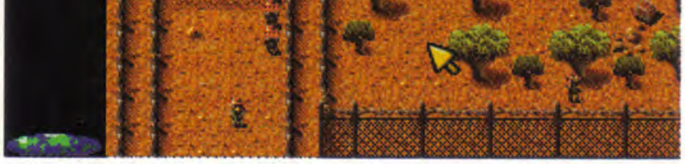
ΓΡΑΦΙΚΑ	77
ΗΧΟΣ	75
GAMEPLAY	88
ΑΝΤΟΧΗ	84

80%

Στις πρώτες πίστες οι αντίπαλοι είναι πολύ εύκολοι και αυτό αποσκοπεί στην εξοικείωση του παίκτη με τον τρόπο χειρισμού του παιχνιδιού. Πολύ σύντομα όμως, τα πράγματα δυσκολεύουν αρκετά. Για τη διευκόλυνση των παικτών υπάρχουν πολλά σκάφη και άρματα που σε μερικά σημεία είναι εντελώς απαραίτητα. Ακόμη, καθώς οι άντρες σας τελειώνουν με επιτυχία τις αποστολές, ανταμείβονται με προαγωγές που βελτιώνουν τις αντιδράσεις τους μέσα στο παιχνίδι. Για το λόγο αυτό, πρέπει να χωρίζετε τους στρατιώτες σας σε groups και να στέλνετε τους πιο νέους να "βγάλουν το φίδι απ' την τρύπα". Η βελτίωση των βαθμοφόρων αφορά στην καλύτερη ευθυβολία τους και την ικανότητά τους να αποφεύγουν τις βολές των εχθρών σας.

Το Cannon Fodder 2 έρχεται να σας κολλήσει για τα καλά μπροστά στους υπολογιστές σας, όμως δίνει περισσότερο την εντύπωση ενός πολύ καλού data disk με καλές πίστες παρά ενός νέου παιχνιδιού.

Του Κώστα Γιαγιά





CPU:	286
RAM:	2MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	SoundBlaster
HD:	5 MB
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1

Πριν από αρκετά χρόνια, ο γνωστός σε όλους μας Σαντάμ Χουσεΐν εισέβαλε στο εμιράτο του Κουβέιτ, κάτι που έφερε την αντίδραση όλου του κόσμου και κυρίως των Η.Π.Α. Τώρα, ένας νέος δικτάτορας, ο Kilbaba, πραγματοποιεί μια νέα εισβολή και τίποτα δεν φαίνεται να τον σταματά. Τα πράγματα όμως έχουν αλλάξει αρκετά. Δεν είναι δυνατόν να γίνει μια εκστρατεία όμοια με τη "Θύελλα της Ερήμου".

Ετσι, ο πρόεδρος των Ηνωμένων Πολιτειών αποφασίζει να στείλει μια ειδική ομάδα στρατιωτών που θα πρέπει να δράσει κρυφά και να εξοντώσει το δικτάτορα πριν να είναι πια πολύ αργά. Η αποστολή Desert Strike είναι πια πραγματικότητα και η ζωή των στρατιωτών βρίσκεται στο έλεος του Θεού.

Οπως καταλάβατε, αυτή είναι η ιστορία του νέου παιχνιδιού της Electronic Arts που λέγεται Desert Strike. Εσείς είστε μέλος των commandos και συγκεκριμένα ο πιλότος ενός Apache, που είναι ένα από τα πιο σύγχρονα και ακριβά ελικόπτερα που υπάρχουν στον κόσμο. Οχι, δεν πρόκειται για ένα νέο εξομοιωτή ελικοπτέρου, αλλά για ένα πάρα πολύ καλό arcade. Την περιοχή στην οποία πετάτε, τη βλέπετε από ψηλά και προσπαθείτε να φέρετε σε πέρας αρκετές, άκρως επικίνδυνες αποστολές. Ο χειρισμός του Apache είναι σχετικά εύκολος και τα όπλα σας αρκετά. Ομως θα πρέπει να προσέχετε τα βουνά, τα κτίρια και βέβαια τους στρατιώτες του Kilbaba. Ολμοι, ρουκέτες και αντιαεροπορικά είναι μερικά από τα όπλα που υπάρχουν για την καταστροφή σας. Κατά τη διάρκεια της πτήσης μπορείτε να ανεφοδιαστείτε με πυρομαχικά ή καύσιμα, τα οποία δυστυχώς τελειώνουν γρήγορα. Για το σκοπό αυτό υπάρχει ένας γάντζος που μερικές φορές χρησιμοποιείται και σαν ανεμόσκαλα από τους αιχμαλώτους που μαζεύετε από τα αντίπαλα στρατόπεδα.

Με το F10 έχετε πρόσβαση στον ηλεκτρονικό υπολογιστή του σκάφους σας. Εκεί παίρνετε πληροφορίες για τις αποστολές σας και εμφανίζετε το χάρτη αλλά και στοιχεία για τα αντίπαλα όπλα και εγκαταστάσεις. Τα όπλα σας είναι τα εξής: cannon, hydra rockets και hellfire. Το cannon ρίχνει συνεχόμενες σφαίρες αλλά μικρής ισχύος. Οι ρουκέτες hydra προκαλούν μεγαλύτερες καταστροφές, ενώ οι hellfire είναι lased-guided missiles, οι οποίοι κτυπούν τον κοντινότερο σε σας στόχο.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το desert strike είναι ένα παιχνίδι που δεν πρέπει να χάσετε.

ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΗΧΟΣ	70
GAMEPLAY	82
ΑΝΤΟΧΗ	82

80%

Οι αποστολές σας πρέπει να έχουν μια σειρά, η οποία καθορίζεται από τους ανωτέρους σας κατά τη διάρκεια του briefing. Για να ξεκινήσετε δηλαδή μια αποστολή θα πρέπει να έχετε περάσει με επιτυχία την προηγούμενη. Για παράδειγμα, στο πρώτο campaign θα πρέπει, καταστρέψετε τα radar, τα ηλεκτρικά εργοστάσια, τα αεροδρόμια, τα εχθρικά αρχηγεία και, τέλος, να ελευθερώσετε έναν δικό σας κατάσκοπο που έχει διεισδύσει στις εχθρικές γραμμές.

Ο χειρισμός του ελικοπτέρου γίνεται με το joystick και είναι πάρα πολύ καλός. Γι' αυτό το λόγο το gameplay του παιχνιδιού φτάνει σε πολύ υψηλά επίπεδα. Τα γραφικά είναι και αυτά πολύ καλά και βοηθούν αρκετά στο να δείτε τη θέση σας σε σχέση με το έδαφος. Τα sprites, το animation, αλλά και οι στατικές εικόνες δένουν μεταξύ τους και το μόνο που χρειάζεται είναι καλή στρατηγική από μέρους σας. Στα ίδια υψηλά επίπεδα κυμαίνεται και ο ήχος.

Πιστεύουμε ότι το desert strike δεν θα παιχτεί μόνο από τους φανατικούς φίλους του είδους και ότι σίγουρα οι ώρες που θα περάσετε με αυτό θα είναι κάτι παραπάνω από ευχάριστες.



Του Κώστα Γιαγιά

ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΨΗΛΑ ΤΗΝ ΑΔΡΕΝΑΛΙΝΗ ΣΑΣ!

... ΜΕ ΤΗΝ ΑΤΕΛΕΙΩΤΗ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ ΠΟΥ ΣΑΣ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΤΟ GAMES PACK

CompuLink
Games Pack



AIR WARRIOR



FEDERATION II

... Το πακέτο συνδρομής που σας επιτρέπει την άμεση πρόσβαση σε όλα τα single και multi-user games της CompuLink και σας υπόσχεται μερόνυχτα δράσης και μυστηρίου.
Ζήστε σήμερα τις συγκλονιστικές αερομαχίες του εκπληκτικού AIR WARRIOR!
Απογειώστε τη φαντασία σας με το νέο multi-user space fantasy game FEDERATION II, που βρίσκεται κοντά σας on-line.
Αν η αίσθηση του κινδύνου σας μαγνητίζει, αποκτήστε σήμερα το GAMES PACK, το συμπληρωματικό πακέτο συνδρομής της CompuLink με μηνιαίο κόστος 3.000 δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες ή για την αποστολή αίτησης εγγραφής συνδρομητή τηλεφωνήστε μας.

☛ ΖΗΤΗΣΤΕ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΣΥΝΔΕΣΗ ΣΑΣ ΜΕ ΤΟ INTERNET & ΤΟΝ ΚΟΜΒΟ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ (ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ)

☛ COMPULINK HOTLINE Τηλ.: 9225520

INTERNET INTERNATIONAL NETWORK

ΚΟΜΒΟΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ

COMPULINK NETWORK

ΑΘΗΝΑ: Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9238672-5, Fax: 9242219 , ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, Τηλ.: 284864, 287610, Fax: 282663